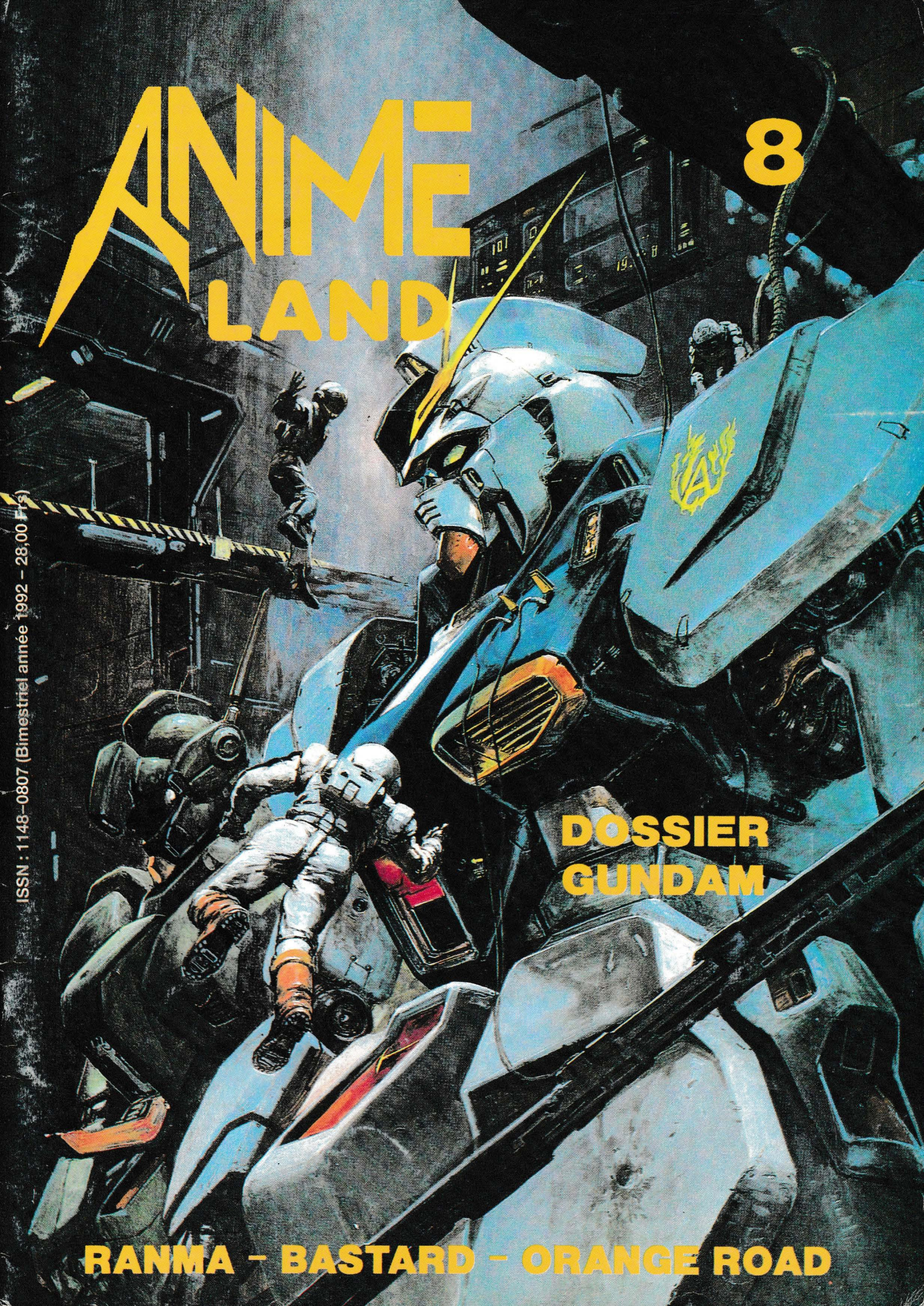
ANIME LAND

8

ISSN : 1148-0807 (Bimestriel année 1992 – 28,00 Frs)



DOSSIER GUNDAM

RANMA - BASTARD - ORANGE ROAD

Tout ce que vous avez toujours révé de connaître sur l'animation se trouve désormais sur minitel en tapant :

36-15 TOON

Le serveur TOON c'est un espace dialogue pour les fans, des clubs, des boites aux lettres, des news, des fiches techniques, des infos, des jeux, tout et encore plus a une seule condition : que vous possédiez un minitel ! Alors n'hésitez plus, pour être au courant et tout de suite tapez 36-15 TOON !

Aprés avoir amassé des crédits sur 36-15 vous pourrez vous connecter sur 36-14...

CINÉMA ET MUSIQUE

Plus de 4 000 titres en NTSC et PAL

importés directement des USA et du Japon

LES PRIX LES PLUS BAS

Livraison partout en France et en Europe

Pour tout renseignements nous écrire sans oublier de joindre une enveloppe timbrée libéllée à votre adresse.

ONDES

31, rue Greuze
75116 PARIS - 45 53 03 03
-
60, Rue Gioffredo
06000 NICE - 93 85 46 54

LES SPÉCIALISTES
DU VIDÉODISQUE LASER

MADOKA

-"GOUDZES"
-ART-BOOKS
-MANGAS
-MAQUETTES
-GARAGE KITS
-DEPOT VENTE
-Vente Par Correspondance

Pour tout renseignement, envoyer une lettre timbrée libéllée à votre adresse.

25, rue FAIDHERBE
75011 PARIS
Tel : 43 73 01 35 ; No de FAX : 48 01 08 49

Ouvert de 10H30 à 19H30 tous les jours, ouvert le Lundi après-midi et le Dimanche matin. Métro : Faidherbe Chaligny ou Charonne.

ANIME LAND 8

ANIMARTE
15 rue de Phalsbourg 75017 PARIS
Minitel 3614 CHEZ*ANIMELAND

EDITORIAL

Déjà la fin de l'année et on ne m'avait pas prévenu ?!

C'est affreux ce que le temps passe vite quand on s'amuse. Ce numéro 8 a été une véritable partie de plaisir : textes rendus à temps, les clavistes n'étaient pas en vacances et la mise en page c'est fait en un temps record bien que nous ayons fignolé des détails ici et là.

Ouiiii... bon, c'est vrai on se montre un peu trop fier de nous. Mais pour une fois qu'on a fait les choses à l'heure, n'est il pas bon de s'en féliciter ?

Je tiens personnelement à applaudir toute l'équipe qui ne cesse de se décarcasser pour rendre le journal toujours plus beau et surtout à le tenir dans les délais... Applaudissons au passage également l'auteur du magnifique dossier que contient ce numéro (mais non ce n'est pas du favoritisme...), Jun qui a réalisé là un exploit et un superbe travail. Si aprés cela vous osez dire que vous ne connaissez pas Gundam, et bien on ira tous bouder...!!!

Si tout se passe comme prévu, une bonne partie de ceux qui lisent ce journal se trouvent à l'IDRAC en ce moment. Réjouissez-vous mes fréres car c'est là l'occasion unique de nous rencontrer en personne, en chair et en os, pour discuter des problémes du DA en France en cette fin d'année 92. pour ceux qui n'y sont pas, ma foi c'est dommage, mais que cela ne vous empéche pas de savourer le dernier numéro d'Anime land de l'année 92...

Bon, fini les plaisanteries, on a beau étre à l'idrac on est pas là pour s'amuser. Et puis zut, arriére mauvaises pensées, dehors triste réalité, en avant pour le monde de l'imaginaire et du fantastique, celui de l'animation...

Et joyeux noël à tous !

Le rédacteur en chef.

Anime Land 8

RÉSULTAT MANGA WORLD 4

L'ANIMATION
CONVENTIONS 6
FERNGULLY 11
CSA 13
DOSSIER 15
GUNDAM
K.O.R. LES CHANSONS 40
GALAXY EXPRESS 999 44
PRINCE VAILLANT 46

MANGA
MANGA TRADUITS 50
VIDEO GIRL AI 47
BASTARD 51

MARKETING ET DROIT DÉRIVÉS
JEUX :
RANMA SUR SFC 53

LIRE, ECOUTER, VOIR 54
RANMA les CDs
MAGAZINES, ÉMISSIONS

PAGE ANIMARTE 57

NEWS ET BREVES 58

ANIMELAND N 8 décembre92/janvier 93, BIMESTRIEL À BUT NON LUCRATIF PUBLIÉ À SEUL BUT D'INFORMATION, EST ÉDITÉ PAR L'ASSOCIATION ANIMARTE. DIRECTEUR DE PUBLICATION : Cedric LITTARDI, REDACTEUR EN CHEF : Yvan WEST LAURENCE. CLAVISTES : Philippe LHOSTE, Valérie BOURBON, Christelle DESHAYES, Tibor CLERDOUET. REDACTEURS : Christine BROUILLARD, J.B. SILVESTRE, Nicolas RIMBERT, Valérie BOURBON, Effer, Vidéo boy AKI, Olivier, HERMES, HIKARU, J.G. PARLY, E. VANMELBEKE, C. MARTI. Remerciements à tous ceux qui contribuent à l'élaboration de notre journal. La couverture est tirée de la série Kidoo Senshi Gundam et est copyright SUNRISE. Cette publication étant succeptible de comporter des erreurs (nul n'est parfait!) nous vous prions de bien vouloir nous excuser à l'avance des éventuels désagréments que cela pourrait causer. Les opinions exprimées dans les colonnes du journal n'engagent que leurs auteurs. Pour toute correspondance ou demande d'abonnement veuillez adresser votre courrier à ANIMELAND-ANIMARTE : 15 rue de Phalsbourg 75017 PARIS ; Minitel 3614 CHEZ*ANIMELAND, 3615 TOON. La reproduction et l'utilisation des textes, graphiques et dessins sont interdites sans l'autorisation écrite de leurs auteurs et de l'éditeur. Imprimé par JD IMPRESSION, 68 rue BRILLAT SAVARIN 75013 PARIS. ISSN-1148-0807. No de comission paritaire, 73896. Dépot légal Décembre 92. Si vous avez reçu cet exemplaire le 25 décembre c'est que le pére noël existe... Le rédacteur fou.

RESULTATS DU CONCO

Tout d'abord nous tenons à vous remercier pour avoir fourni tant d'efforts et avoir porté à vos dessins tant d'assiduité. Le choix des gagnants a été bien difficile car vous étiez nombreux à participer à ce concours.

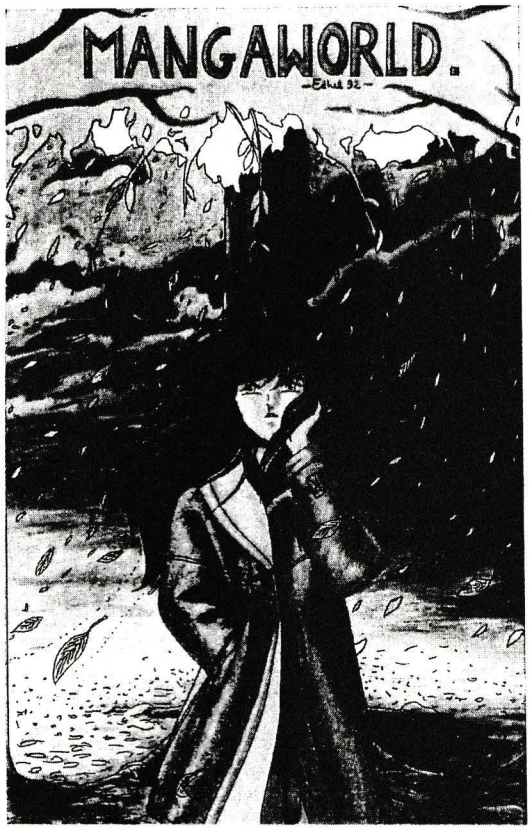
Ce concours nous a permis de révéler que beaucoup d'entre vous sont de jeunes dessinateurs talentueux, et nous souhaitons sincèrement que dans un avenir proche, vous deviendrez des professionnels et participerez au développement de la bande dessinée et de l'animation.

Vu la différence d'âge des participants (de 10 à 40 ans) et afin de ne pas pénaliser les mineurs, nous avons décidé de rajouter un prix junior dont l'heureux gagnant sera récompensé par un bon d'achat de 250 frs offert par MUSICA.

Une exposition de tous les dessins aura lieu à MUSICA 44 Avenue d'Ivry - 75013 Paris - Métro : Porte d'Ivry, du 18 Décembre 1992 au 7 Janvier 1993 inclus.

Voici les résultats que vous attendiez tant :

GRAND PRIX SPECIAL :
Mr. Marc CREVISY
22 ans - Chennevières (94)



PRIX FEMININ :
Mlle Chantal NGUYEN
19 ans - Paris 14 ème

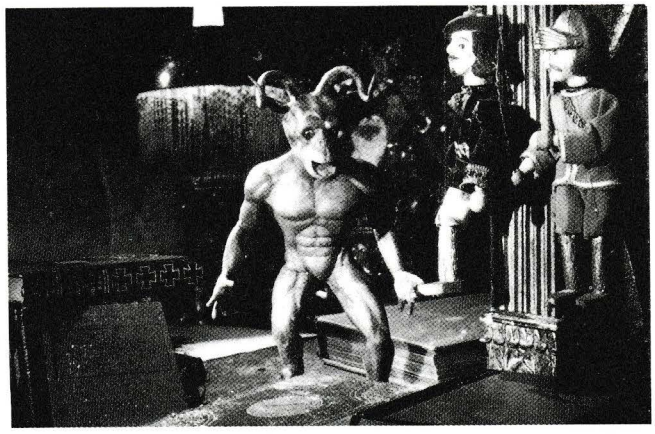
PRIX MASCULIN :
Mr. Laurent FILLION
24 ans - Paris 14ème
Mr. Guillaume FILLION
13 ans - Paris 14 ème

PRIX JUNIOR :
Mlle Perrine ROGIER
14 ans - Cognes sur Mer (06)

MANIFESTATIONS

les DA dont on est Baba...

De plus en plus de gens découvre que les activités autour du D.A. dans leur région ne sont pas forcément connus de tous. Nous avons voulu par cette rubrique vous donner l'occasion d'avoir un aperçu plus net des manifestations qui ont eu lieu ces derniers temps à différents endroits et ou se trouvait, par le plus heureux des hasard, certains de nos collaborateurs et valeureux rédacteurs. Ces manifestations ont eu lieu en France, en Suisse et au Japon (pour celle des USA reportez vous aux nombreux articles sur le sujet dans ANIMAG ou Protoculture Addicts). Une seule exception ici : Emmanuel qui nous a fait un panorama complet de ce qui se diffuse dans son pays, la Belgique...



Le 9e Festival National du Film d'Animation

Ce festival, organisé par l'AFCA (Association Française de Cinéma d'Animation) s'est tenu les 24 et 25 octobre 1992 à Marly-le-Roi, dans le cadre de l'INJEP (Institut National de la Jeunesse et de l'Éducation Sportive).

Ce festival était annuel, mais suite au faible nombre de films présentés en 1990, il fut décidé de le rendre biennal, en alternance avec Annecy. Ce n'est donc qu'en 1992 qu'à eu lieu le festival suivant, et effectivement, la quantité de films créés en deux ans (et présentés à la manifestation) est comparable en quantité à celle collectée en une année les fois précédentes. Par contre, la qualité était sensiblement supérieure, avec moins de déchets.

J'en profite pour rappeler que le festival n'exerce pas de sélection sur ce qui est présenté, il se contente de classer les films dans les catégories "en compétition" et "hors compétition", celle-ci comportant la sous-catégorie "premières armes", pour les films de débutants, généralements faits dans des écoles et collèges (avec l'assistance technique de professionnels).

A noter qu'une partie des films présentés hors compétition l'étaient parce qu'on a pu les voir dans d'autres festivals ou à la télévision (vu que certains ont déjà deux ans d'existance).

On a pu constater aussi un net accroissement des films présentés au format vidéo, l'INJEP leur ayant consacré deux salles, une avec des télévision, et l'autre avec un projecteur vidéo. Malheureusement, ce dernier avait quelques problèmes techniques, faisant que la moitié des films projetés furent en noir et blanc, certains en pâtissant fortement.

La projection des films sur pellicule a connu quelques déboires aussi, le technicien ou le projecteur n'arrivant que difficilement à garder le point. Provoquant d'ailleurs parfois des réactions colériques des auteurs présents dont leur oeuvre apparaissait parfois quelque peu floue...

Dernière critique du festival, le manque de places aux projections vidéos, et les longues attentes entre la dernière scéance de l'après-midi et cette du soir. Par contre, l'organisation était bien faite, avec l'envoi aux participants du plan pour accéder à l'INJEP et les horaires des trains pour Saint-Lazare. (Rappel : l'accès au festival est réservé aux membres de l'AFCA et à leurs invités. On ne peut pas acheter de billet sur place).

Des films réalisés avec l'aide de l'ordinateur avaient déjà été présentés aux sessions précédentes, mais leur nombre s'accroit à chaque fois, on passe de l'expérimentation à la généralisation. Sur les 76 films présentés, on compte pas moins de 9 films en synthèse 3D, 4 en dessin 2D et 4 dont on a fait la finition par ordinateur (coloriage, interpolation, décors, etc.).

Le festival commémorait le dixième anniversaire de la mort d'Alexandre Alexeieff, l'inventeur de l'écran d'épingles, avec une exposition de son oeuvre gravée, et une projection de toutes ses oeuvres, dont le très beau Le Nez, et le superbe La nuit sur le Mont Chauve.

Parmi les films que j'ai particulièrement apprécié, je citerai The invisible man in blind love (Pascal Vuong), fait en synthèse 3D, au scénario astucieux et à la finition impeccable, déjà vu à Imagina (ou, pour ma part, aux émissions télé qui étaient consacrées à cette manifestation).

Déjà remarqué à Annecy, j'ai aimé La saga des glaises (Olivier Théry-Lapinet et David Ferré), mélant scènes avec acteurs (style heroic-fantasy) et animation de personnages modelés, le tout servant un scénario bien ficellé.

Je ne peux malheureusement pas citer tous les films de qualité, comme dis plus haut, ils étaient nombreux. Mais je mentionnerai un film de commande, Les paprass (Pascal Morelli), traitant avec humour, en scènes musicales, l'information des hôpitaux !

Dans la catégorie vidéo, il y avait aussi Des chats, de divers auteurs, au traitement très graphique et humoristique, et Soupe Opéra (Frédéric Clémençon et Christophe Barrier), diffusé sur F3 je crois, créant avec humour et inventivité des animaux à partir de légumes.

Un de mes chouchous est Pilotes, d'Olivier Zagar, présenté à Annecy dans un programme hors compétition et dans un petite salle excentrée. Il a des personnages attachants (un enfant incurable, un viellard partageant sa chambre, une Soeur), un scénario intéressant et amusant (ils jouent à partir en avion de leur chambre d'hôpital, et attirent le courroux d'un oiseau), une bonne finition (technique cellulo). Il péche un peu au niveau de la voix d'un des deux oiseaux, assez peu compréhensible, et de la fin, un peu mièvre et artificielle. Mais cela reste un petit bijou à voir si vous le pouvez.

Frédéric Vitali nous avait fait rire avec Pépère et mémère et ses monstres rigolos, il continue avec Guano, dans un genre assez scatologique qui ne plait pas à tout le monde. Mais même avec du déchet, il reste hilarant.

Marie-Christine Perrodin avait eu plusieurs prix avec Le porte-plume, cette année elle change de technique et nous présente Chasse gardée, l'histoire du dernier dinosaure (mécanique) à la recherche de nourriture dans un monde dévasté. Techniquement irréprochable, mais il comporte quelques longueurs.

J'ai aussi aimé Dansons sur le ring (Baptiste Kleitz et Pauline Rebufat), animation de pâte à modeler assez surréaliste.

Plus esthétisant, superbe (mais pas passionnant, il faut l'avouer), était Etude n 11, Opus 25 d'Agnès et Jean-Loup Chirol, sur la musique de Chopin.

Enfin, le film qui m'a fait la plus forte impression, Le Wall, réalisé par Jean-Loup Félicioli, est une parabole sur le Mur (de Berlin), son édification et sa chute. Mais elle est menée rondement, avec humour. Les personnages en pâte à modeler se transforment, les éléments de décor se mettent en place et disparaissent avec des effets spéciaux, les mouvements sont soulignés d'effets BD (traits de vitesse, nuages de poussière, etc.). Un très joli travail.

Le festival comportait une animation (sans jeu de mot) sous la forme de l'Animathon, proposé par André Leduc. Le principe est de faire en deux-trois jours, lors du festival, un petit dessin animé sur papier, en couleurs, sur une bande sonore (déjà repérée) et un thème imposé (cette fois, c'était Et si la Tour Eiffel...). Les participants travaillaient en équipes, il n'était pas requis qu'ils aient une quelconque expérience en animation. Le principe et le résultat sont intéressants, le produit final a été projeté à la fin du festival. Malheureusement, les bandes sonores n'ont pas pu être entendues pour des raisons techniques, c'est un réalisateur présent qui a improvisé une musique au piano sur les films projetés.

En conclusion, cette année a été un bon cru, j'attends avec impatience le prochain, dans deux ans.

Palmarès :

Grand Prix : Pilotes

Prix spécial du jury : Le Wall

Prix Emile Reynaud (vote des membres de l'AFCA) : Ammam

Prix du jury d'enfants : La saga des glaises

Prix de l'animation : Etude n 11, Opus 25

Prix de la musique : I love you my Cerise

Philippe Lhoste

Manga et Anime en Belgique

Il faut savoir avant tout que, malgré le fait que nous soyons un petit pays, nous avons un très grand choix de chaînes de télévision. Ça varie de région à région, mais globalement, un poste de télévision belge peut recevoir environ 25 chaînes, à savoir :

- 6 belges (3 flamandes - BRTN1, BRTN2, VTM, 2 wallones - RTBF1, RTBF2, et une belgo-luxembourgeoise - RTL-TVI) ;

- 3 hollandaises (Hollande 1, 2, 3) ;

- 2 allemandes (ARD et ZDF, parfois aussi RTL-Plus, certaines régions ont aussi un poste turco-allemand) ;

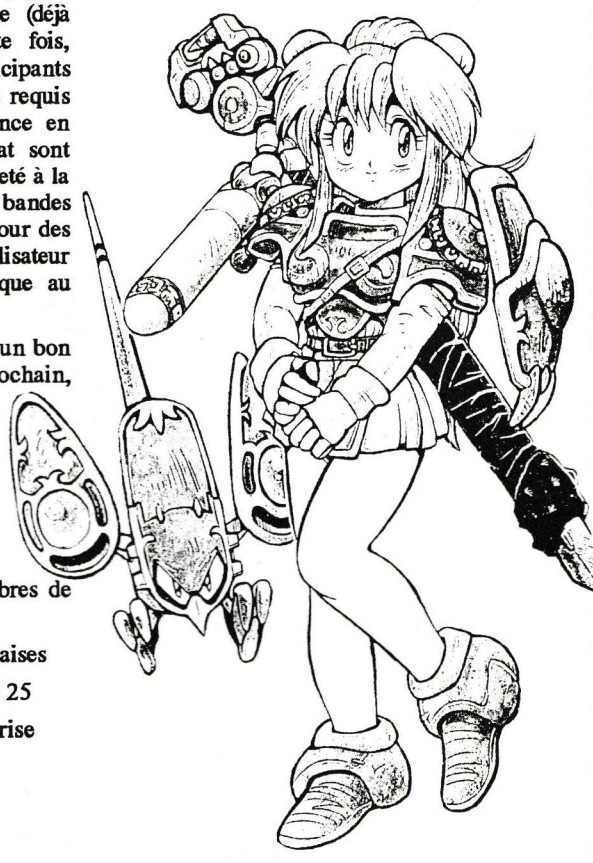
- 3 françaises (TF1, A2, FR3, certaines parties de la Belgique peuvent s'abonner à Canal+; en Flandre, on n'a jamais pu recevoir La5, c'est peut-être possible en Wallonie) ;

- 1 italienne (RAI1) ;

- 7 anglaises (BBC1, BBC2, MTV, Super Channel, CNN World, Eurosport, Sportnet).

En plus de ça, il faut encore compter les télévisions régionales (comme AVS ou Bruxelle Télé) et les chaînes qui ne sont captables que dans certaines parties de la Belgique, comme : TVS, Channel 4 (anglaises), TVE (espagnole), WDR, SXF (allemandes) et Filmnet (dans le même genre que Canal+).

Comme vous le voyez, on a le choix !



Tout à commencé il y a une dizaine d'années avec une véritable explosion d'anime, grace à notre cher Goldorak. Tout comme en France, il avait fait un malheur ! Tout le monde se pointait devant A2 pour suivre les exploits de notre robot bien-aimé et de ses compagnons. Les autres séries, comme Albator, l'Oiseau Bleu et les Mystérieuses Citées d'Or comptaient un grand nombre de fans dans nos régions.

les autres pays ont suivi, comme par exemple la Hollande, qui nous a donné (vers les années 80-83) les séries suivantes : Battle of the Planets (version censurée - Dorothée n'est pas la première !), Candy Candy (très connu et très populaire), Rémi (aussi diffusé sur RTL), Maya l'Abeille, Pinnochio et Heidi.

Et la Belgique ? Ces jours-là, elle ne nous donnait pas de grandes séries d'animation mais des séries américaines comme il y en a des dizaines (la seule bonne exception étant Calimero). Même de nos jours, les séries japonaises sont très rares. La RTBF programme de temps en temps une série, comme l'an passé Sherlock Holmes ou cette année, les Moomins. La BRTN a eu la bonne idée de passer les Mystérieuses Citées d'Or l'an passé. Pour le reste, nous sommes fortement dominés par notre culture de BD belges, ce qui donne des séries comme : Bob et Bobette, Tintin, Manu, Cubitus, les Schtroumpfs, Quick et Flupke, Boes, Max, Lucky Luke, ...

Donc, quand un fan belge d'animation japonaise veut voir quelques bonnes séries, il a le choix entre les pays suivants :

- La France : livreuse n 1 de séries d'animation, pour la Belgique aussi. Les Chevaliers (vous savez desquels je parle) ont fait des ravages chez nous aussi (les magasins de jouets ont fait des affaires en or avec la vente des jouets de la première série, la deuxième série n'ayant pas aussi bien marché), Dragon Ball (suivi depuis le début de la série) et Nicky Larson ont de nombreux fans aussi.

Problème avec le Club Dorothée : tous les enfants sont à l'école le mercredi matin et ratent donc un grand nombre de séries intéressantes.

- La Hollande : après une horrible période qui fut dominée par des séries comme les Thundercats et les infatigables Tortues, on a eu le plaisir de voir apparaître de temps en temps une bonne série comme : le Petit Prince, Barbapapa (nostalgie !), Alfred Jodocus Kwak, ...

- L'Italie : RAI1 nous a donné la série entière de Sherrlock Holmes l'année passée.

- Les autres pays sont hélas dominés par les séries américaines, les Simpsons en Allemagne et les Turtles en Angleterre.

- La Belgique, examinée de plus près, nous donne le résultat suivant :

1. Flandres :

a) VTM (chaîne commerciale) : catastrophe !

Des séries belges à l'animation hyper-réduite (comme Bob et Bobette) ou des séries américaines nulles (Dick Tracy, les plus mauvais D.A. d'Hanna Barbera, ... en cas extrèmements rares, ils osent donner un bon vieux Tex Avery).

b) BRTN1 et BRTN2 (chaînes de l'état) : c'est déjà mieux, parce que les séries belges montrées sont souvent produites par des studios japonais. Exemples : Boes et Cubitus. Pour le reste, ce sont des D.A. américains de meilleure qualité comme les bons Tom and Jerry ou quelques Tex Avery.

2. Wallonie : RTBF1 et RTBF2 : leur programme, appelé NOUBA NOUBA, abrite des séries comme les Moomins, Cubitus, les Tortues et quelques D.A. américains plus anciens.

3. Luxembourg-Belge : RTL-TVI : le mercredi aprés-midi est l'après-midi Disney, et pour le reste, il y a les D.A. Tintin vers les 17 heures, et un programme pour les jeunes le dimanche matin avec plein de séries différentes, comme Peter Pan.

Finallement un petit mot sur la façon dont les fans d'anime achetent leur matériel spécial. Dans chaque grande ville, il y a bien un magasin qui vend des comics et qui travaille avec ADVANCE Comics. Grace à ça, on est capable de se procurer des cassettes japonaises ou des traductions américaines. De temps en temps, ils proposent des manga aussi. A Bruxelles, il y a deux magasins où se vendent des manga (et de temps en temps quelques anime-goods) et une vidéothèque où sont louées des cassettes japonaises originales (comme les films de Dragon Ball Z, Maison Ikkoku, Saint Seiya ou encore des cassettes de Grey, Touch, Dr. Slump, ...). Et bien sûr, on sait toujours aller faire un tour à Paris où on peut se procurer plein de trucs intéressants.

Emmanuel Van Melkebeke

BD'92 SIERRE

Il ne se passe pas souvent quelque chose en Suisse en matière de manga et d'animation, mais la seule manifestation susceptible de nous intéresser vient justement de se dérouler du 18 au 21 juin comme chaque année à Sierre : le festival international de la bande dessinée.

Cette année, le thème principal était les USA. C'est donc avec bien peu d'espoir d'y trouver des manga que je me suis rendu sur place à l'heure d'ouverture. J'entre dans la halle principale et je commence par faire un tour général. Je me fais repidement aborder par deux représentants de journaux qui n'avaient manifestement pas l'intention de me lâcher avec que je ne m'abonne à leurs revues, "Hebdo" et "Illustré", pour ceux qui connaissent... Bref, exactement le genre de chose que je ne suis pas venu chercher ici. D'autant plus que je venais de lire un article dans "Hebdo" sur le Japon, qui avait fait quelques remarques désobligeantes et non fondées sur les manga !

Je continue ma tournée et vais voir les stands des différentes librairies en place : pas de surprise... Les huit volumes d'"Akira" de chez Glénat étaient au rendez-vous, mais rien de plus. Je sais bien que c'étaient les USA qui étaient à l'honneur, mais quand même !

Et c'est alors que, grande surprise, totalement inattendue en plus, inespérée même, au détour d'un stand, je tombe nez-à-nez avec un T-Shirt d'"Akira" ! (Je sais, en France, cela n'a rien d'extraordinaire, mais ici par contre, c'est EX-CEP-TIO-NNEL !). Le dit T-Shirt venait des USA, mais en discutant un peu avec le vendeur, je me rendis vite comte qu'il importait des produits du Japon depuis pas mal de temps déjà. Le stand appartenait à un magasin de Genève qui jusqu'alors faisait essentiellement des imports US. Je découvris donc avec plaisir une pile de numéro d'"Animage" et autres journaux importés, l'intégralité des numéros d'"Akira" version US, d'autres T-Shirts, deux ou trois gadgets dont la maquette de Tetsuo, une double cassette vidéo contenant "Akira", le film en version original sous-titrée en anglais, et le reportage, en anglais, sur le tournage d'"Akira"...

Je ressortis de la halle plus content que je n'en étais entré, et je me dirigeai dans le couloir où étaient exposés les fanzines. Pas de trace du Japon...

Et finalement, je me rendis vers les différentes expositions dont une qui présentait quatre courts métrages d'animation de Frédéric Back. Le plus intéressant à mon avis reste "L'homme qui plantait des arbres". Je n'ai pas pu m'attarder malheureusement pour connaître exactement les techniques utilisées (pastels gras sur petits cellulos givrés. Plus de détails dans un prochaine série d'articles sur la technique. - Note du claviste de service...) mais néanmoins je peux vous dire qu'il était très bien fait.

Puis j'ai vu deux ou trois autres expositions très intéressantes, dont celle qui venait d'Angoulême : "Little Nemo et autres songes de Winsor McCay (argh, j'ai raté ça ! - NdC). On pouvait découvrir ou redécouvrir dans cette expo les DA créés cet auteur, parmi les premiers créés.

Malheureusement, et je ne le répèterai jamais assez, pas de trace d'une seule candidate au "Top des héroïnes" d'AnimeLand... (Je sais, je suis trop fanatique, me direz-vous, mais je ne fais aps partie de cette association pour rien !).

En conclusion, mis à part ce festival qui, j'espère, fera bientôt du Japon son thème principal, la Suisse n'est toujours pas très ouverte aux manga et à l'animation nippone. Mais j'espère un réel changement d'ici peu de temps. En effet, de plus en plus d'importateurs s'installent un peu partout, mais malheureusement il n'y a pas encore foule. Le vent hystérique anti-japanimation se fait fortement sentir, et même s'il baisse, les dégâts sont importants... Il faut entendre ce que les gens de la rue vous répondent quand vous les questionnez sur le sujet. Bref, comme il ne se passe vraiement rien d'extraordinaire ici pour le moment, je ne vais pas occuper encore plus de place pour ne rien dire !

" Je ne voudrais pas te faire de peine, mais tu en as déjà utilisé beaucoup ", vient de me dire mon cher frère, après avoir lu un brouillon totalement illisible...

Christophe Marti

(Tout à fait, Th... euh, Christophe. Comme disait Pierre Dac, les gens qui n'ont rien à dire feraient mieux de la fermer avant de l'ouvrir... - Note du claviste envahissant qui en profite pour signaler quand même que la première (et la seule à ce jour !) revue de BD japonaises francophone avait été éditée en Suisse, à Yverdon, puis à Genève. Il s'agissait du "Cri qui tue", "honorable revue de bandes dessinées exotiques", éditée par Atoss Takemoto. Malheureusement, elle n'aura duré que six numéros trimestriels, de 1978 à 1981. Ph.L.)

JAF'CON 92

Les mois de Juillet et Août au Japon sont une épreuve infernale pour nous, pauvres occidentaux venus du "froid". L'été japonais est une vraie fournaise où la chaleur vous fait fondre et l'air humide vous écrase comme un étau. Et pourtant... Il y a certains évènements en été pour lesquels tout fan de D.A. Japonais est prêt à supporter le martyre. Parmi eux, l'évènement de cet été 92 : les 25 et 26 Juillet 1992 à Tôkyô, la fusion entre le Hobby Japan Festival et le Fantastic Convention... Le Premier Japan Fantastic Convention ou, si vous préférez, le JAFCON'92.

Au Japon, tout fan de D.A. passe obligatoirement, après avoir atteint une certaine maturité, par le maquettisme. Contrairement à ce qui se passe en France (du moins à ce que j'ai pu observer), au Japon, l'apogée chez le fan se concrétise par la collection de figurines ou de maquettes d'engins, de robots en plastique injecté, garage kits ou encore de tout ce qui pourrait entrer sous le titre génériques de "jouets". Qu'y a-t-il en effet de plus exhaltant que de posséder chez soi ses héros ou héroines préféré(e)s, ou encore les engins de ses héros favoris ? (D'où l'intérêt porté par notre généralissime Rédacteur-en-Chef pour la rubrique "Marketing et Droits Dérivés"... Vite, la couronne de lauriers !).

En effet, au Japon, la plupart des salons, conventions ou festivals qui ont pour sujet l'Animation, sont pratiquement entièrement consacrés aux garage kits et aux maquettes. Le JAFCON'92 ne devait pas échapper à cette régle, issue notamment du Hobby Japan Festival qui est réservé aux maquettistes, et principalement aux maquettes de D.A. Japonais. Aussi, le week-end du 25 et 26 Juillet 1992 promettait d'être chaud à bien des égards. Et, comme par hasard, l'humble auteur dudit article se trouvait dans la capitale de ce pays générateur de rêves et se dit qu'il pourrait, peut-être, y faire un petit tour...

Le premier Japan Fantastic Convention ou JAFCON'92 s'est donc déroulé au cours de la dernière semaine de Juillet et avait pour lieu le PRISM HALL à quelques dizaines de métres seulement du Tôkyô Dome, le plus grand stade de Base Ball couvert du Japon situé en plein coeur de Tôkyô. La convention devait comporter deux phases distinctes se déroulant sur deux jours et rassembler pas mal de gens. La première phase débuta le 25 Juillet avec l'ouverture des portes du PRISM HALL à... dix heures au lieu de onze, soit une heure avant l'heure prévue. La salle était alors divisée en trois zones : -La Zone A était consacrée aux "Talk-shows" (sortes d'interviews en public) et aux avant-premières. Le programme préétablit comportait entre autres les projections promotionnelles de l'école d'Animation de Yoyogi, du film "ALIENS 3", mais également des nouveautés vidéo de chez Panasonic et TAKI Corporation. Côté interviews, il y eut celles des principaux chefs de studios de recherche de maquettistes (par exemple, "MAX" WATANABE de chez MAX FACTORY et Hobby Japan) et notamment l'interview de Yoshiyuuki TOMINO, le fameux créateur de la saga GUNDAM, interrogé pour la circonstance sur GAIA GEAR, le feuilleton radiophonique qui constitue le dernier volet en date de la saga GUNDAM.

-La Zone B était occupée par les grandes marques de Garage Kits qui vendaient leurs produits à des prix plus qu'intéressants (comme MUSASHIYA qui vendait ses figurines en résine de RANMA 1/2 et URUSEI YATSURA -Lamu- à moins 30%) ou annonçaient les nouveautés prévues pour le lendemain. Egalement des ventes promotionnelles de T-shirts COBRA, GOKUU ou KABUTO, de puzzles RANMA 1/2, CITY HUNTER, THUNDERBIRD et GUNDAM 0083, le tout ponctué par quelques stands de marques de jouets ou de magasins de collector's.

-Le troisième tiers, la Zone C, était séparé en quatre zones : la Zone C1 accueillait la Boutique Jeu de Rôles qui proposait coffrets de jeu, figurines en métal, magazines, livres et autres produits dérivés; la Zone C2 était consacrée aux Comics tels que CAMIC MASTER ou CYBER COMICS, avec séances de dédicaces des auteurs, mais aussi deux murs blancs destinés à accueillir les graffitis et autres messages de milliers fans en transe... La Zone C3, quant à elle, proposait des démonstrations sur Super-Famicon des dernières nouveautés en matière de jeux vidéo sponsorisés par BANDAI. La Zone C4, enfin, était baptisée "Villgust Village" et y étaient en ventes toutes sortes de produits dérivés de ce célèbre jeu (enfin... au Japon, du moins !).

La journée s'acheva sur une véritable ruée sauvage en direction de la Zone A, aux alentours de 15h45, lorsque retentit l'annonce du "clou du programme" : l'interview de Hajime KATOKI et Mika AKITAKA, les deux principaux Mechanical Designers de GUNDAM 0083, interview qui fut suivie par la projection en avant-première, soit un mois avant leur commercialisation, de l'avant-dernier épisode (épisode 12, Volume 11) de GUNDAM 0083 et du Volume 3 de MACROSS II. Ces deux dernières projections devaient clore la première journée aux alentours de 17h00, exacerbant l'impatience des hordes fanatiques dont les dents auraient largement le temps de s'allonger d'un bon mètre en attendant le lendemain.

Un de ces lendemains qui déchantent, puisque l'abruti d'auteur que je suis, fit une erreur monumentale : il arriva sur les lieux de cette deuxième journée une heure seulement

avant l'ouverture officielle (prévue à dix heures)... pour se retrouver à l'extrêmité d'une queue qui devait comporter au minimum deux mille personnes ! Et ce n'était qu'un faible aperçu de la foule qui allait de succéder dans le PRISM HALL. La deuxième journée devait effectivement être consacrée aux résultats du concours d'illustrations, du concours de maquettes, mais surtout, au SUPER GARAGE KIT MARKET !!! Et ce fut pire qu'une ruée. En ce qui concerne l'auteur, il ne lui fallut pas moins de trois heures d'attente sous une chaleur intenable pour enfin poser l'orteil dans l'enceinte du HALL après un interlude désagréable et inattendu. En effet, au bout d'une heure et demi d'attente, la file s'immobilisa alors qu'elle avait commencé à bouger une heure auparavant laissant déjà entrer 2000 personnes. Un représentant de l'organisation de la convention passa une annonce par haut-parleur : "La salle est comble et les 1500 personnes qui attendent encore dehors sont priées de revenir à 11h30 après avoir pris chacun un billet numéroté !". En fait, il devait y avoir encore trois groupes : un qui entrerait à 11h30, un autre à 13h30 et le dernier qui entrerait à 15h00 !!!

Le SUPER GARAGE KIT MARKET qui devait rassembler des gens d'horizons divers et éloignés -aussi bien de la proche banlieue que de l'autre côté du Japon, des gamins de 10 ans aux adultes de 40 ans et plus- devait se passer dans une atmosphère de désordre le plus total et, pour les plus rapides et les plus chanceux, dans la bonne humeur. Pour les trainards ou les retardataires, il ne leur restait plus qu'à pleurer en regardant les modèles de démonstrations encore exposés, les kits dont les stocks étaient déjà épuisés. Ainsi, lorsque l'auteur fit irruption dans la salle, deux heures après que 2000 personnes eurent commencé à mettre les stands "à sac", quelle ne fut pas sa déception de constater qu'au moins la moitié des kits prévus étaient... hélas, tous vendus ! Partis les PATLABORs au 1/100ème en résine, parti le GUNDAM version KATOKI en résine au 1/144, parti le GUNYU Tokusentai (forces spéciales de Freezer dans DRAGON BALL Z) de chez B-CLUB au 1/18ème, partis les trois quarts des kits GUNDAM, partis les... (L'auteur aura par contre la pudeur de taire ses acquisitions personnelles.)

Et naturellement, tous étaient des exclusivités JAFCON'92 en série limitée, c'est à dire que ces kits ne seront plus jamais en vente nulle part, marques professionnelles et artisanales comprises ! En effet, le SUPER GARAGE KIT MARKET rassemblait trois catégories de fabricants : les grandes marques telles que B-CLUB,VOLKS, KOTOBUKIYA, MUSASHIYA ou encore WAVE, mais aussi les Pro-modellers, c'est à dire les studios de recherche comme V.M.S. PROJECT par exemple. La troisième catégorie était composée de fabricants amateurs et artisanaux : des maquettistes confirmés qui proposaient des kits produits parfois à juste une dizaine d'exemplaires seulement ! D'où naturellement des prix exorbitants pour certains et la prise d'assaut des stands ou encore l'arrivée de premiers visiteurs quelque chose comme trois ou quatre heures avant l'ouverture des portes... Quant au concours d'illustrations, les résultats peuvent être consultés dans le Hobby Japan d'Août 1992, les dessins allant de l'imaginaire le plus pur au délire le plus cocasse en passant par la science-fiction classique ou l'héroic fantasy.

Et pour ce qui est du concours de maquettes, il rassemblait entre 300 et 500 maquettes et figurines de tous genres et tous styles (voir Hobby Japan de Septembre) parmi lesquelles on pouvait reconnaitre Nausicaä sur son planeur, un bébé Ohmu légèrement SD, une bonne couche de DRAGON BALL Z, de PATLABORs, une figurine de AI (VIDEO GIRL AI), du Capitaine Harlock et d'Emeralda, de Lady Oscar (?!), et même de Bruce WILLIS dans DIE HARD (!), le tout noyé dans l'inévitable déluge de kits tirés de la saga GUNDAM.

Cette deuxième journée devait également voir la venue sur les stands de nombreux magasins de maquettes anciennes, de vieux jouets ou de collector's, proposant aussi bien du MACROSS que du GUNDAM, du ULTRAMAN mais aussi, pour les nostalgiques, du GLENDAIZER, du GATCHAMAN, du CAPITAINE FUTURE, du CAPITAINE SHEIDER ,BIOMAN, etc... (pour ceux que nous connaissons en France), avec par-ci, par-là des vieux bouquins et même un livre français "L'art de la BD" de DUC ou les jouets d'ULYSSE 31 !

Et comme il fallait que le second groupe quitte la salle pour que le troisième puisse entrer, c'est à contre-coeur que l'auteur de cet article dût quitter ce beau paradis à 13h30 précises alors que les portes s'ouvraient de nouveau pour laisser la troisième vague déferler sur une halle aux stands pratiquement démunis... (on peut nettement imaginer la "gueule" des gens du quatrième et dernier groupe !).

Après deux jours combles et plus de dix mille visiteurs, le JAFCON'92 s'est achevé le 26 juillet 1992 (qui, soit dit en passant, était aussi le jour de l'anniversaire de l'auteur...) à 17 heures, lâchant ses derniers visiteurs l'oeil hagard et le portefeuille dangereusement dégarni, la tête vide mais remplie de projets pour l'an prochain...

TAKEDA Jun-Ichi

.B.D EXPO

Ce fut un évènement (et une joie certaine), que de découvrir le Japon pour la première fois représenté dans cette convention, et qui s'est déroulée le samedi 10 et dimanche 11 octobre 1992. Mis à part une présentation plus que sobre et un espace assez innatendu, les fans d'Animation japonaise et de mangas ne furent pas dépaysés, et purent s'approvisionner dans la librairie TONKAM, seule représentante de l'Animation japonaise. Elle a également contribué à la projection de D.A., principal pôle d'attraction de la convention. Ces projections ont eu lieu dans une salle isolée, voisine du stand TONKAM ; celle-ci était composée d'une centaine de chaises et de 3 écrans (2 petits et un grand en surélévation).

A chaque projection, le nombre de fans grandissait, à l'inverse des places, ce qui n'a pas empêché la salle d'être comble.

Il y a eu, comme à l'accoutumé, des amateurs, mais aussi des nouveaux venus, des curieux.

En bref, ce fut un programme très incertain (non conforme à l'original), moyennement réussi, qui aura permis aux nombreux fans plus qu'aux autres de découvrir de nouveaux D.A. Enfin nous pourrions noter la présence de quelques artistes végétariens, sagement accroupis au fond de la salle, qui n'ont pas hésité à dévoiler leur talent artistique, sous les yeux ébahis, et parfois écoueurés (comprenons-les) des nombreux Anime Fans.

PROGRAMME DES FILMS D'ANIMATION

Samedi 10 oct.(à partir de 10 h jusqu'à 19 h) :

- GENESIS SURVIVER GAIARTH,
- R.G. VEDA II,
- MACROSS FLACH-BACK,
- ANGEL COP 1,
- RANMA 1/2 MOVIE (Parodie de St Seiya : la salle HI-LA-RE !!),
- SILENT MOBIUS The Motion Picture (très apprécié),
- ROUJIN Z.

Dimanche 11 oct. (mêmes horaires) :

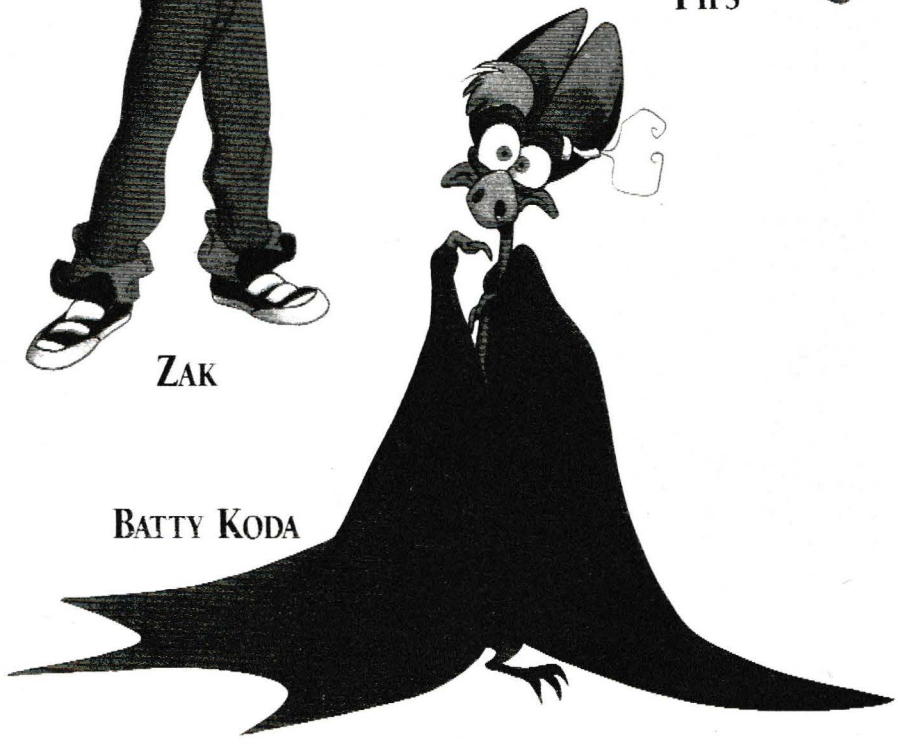
- LAUGHING TARGET (un RUMIC-WORLD, voir Animeland n 4),
- BASTARD (OAV 1),
- BEST OF BUBBLE-GUM CRISIS,
- A.D. POLICE 2 (The Ripper),
- VIDEO GIRL AI (2 OAV),
- GIANT ROBOT PART 1,
- MACROSS II (1 : CONTACT, 2 : ISHTAR),
- LEGEND OF ARSLAN,
- HANAPPE BAZOOKA (érotico-comique, réservé aux plus de 16 ans).

AVANT PREMIERE :
FERNGULLY, THE LAST RAINFOREST

CRYSTA

ZAK

PIPS



BATTY KODA

L'année 1991 aura été marqué mondialement par un frand mouvement écologique. Après l'apparition sur nos petits écrans des "Captain Planète", "Oursons volants", "SOS Polluards" et compagnie, voici "Ferngully", le premier long métrage d'animation en faveur de la protection de l'environnement !

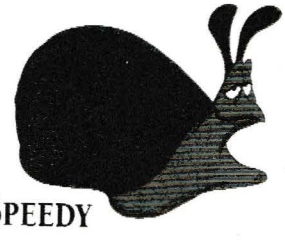
Un grand dessin animé américain à la Walt Disney, mais produit par les studios KROGER FILM et la TWENTIETH CENTURY FOX qui sortira en Février 93 en France.

Ferngully est un endroit magique situé au coeur d'une forêt tropicale ; ses habitants sont CRYSTA, la jeune et curieuse fée, PIPS, son elfe protecteur et amour d'enfance, et MAGILUNE, la sage maîtresse de tous les esprits de la nature.

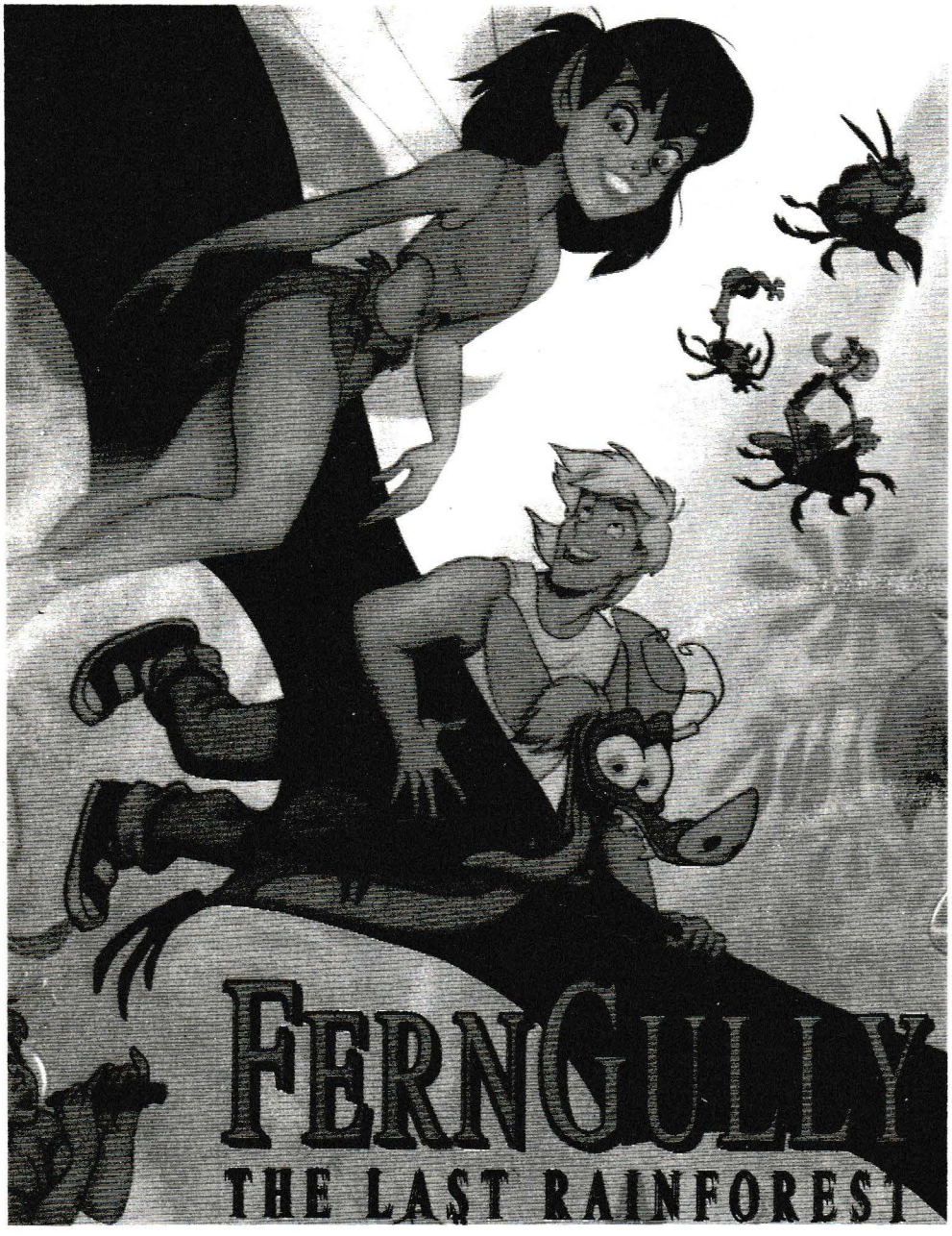
Poussée par la curiosité, CRYSTA s'aventure hors du bouclier protecteur de la profonde forêt pour découvrir le monde extérieur. C'est là qu'elle aperçoit ZAK, un jeune garçon qui fait partit de l'équipe des bûcherons. Malheureusement, elle va par erreur, réduir ZAK à la taille du mondes des fées, une formidable aventure commence pour lui quand elle le ramène à Ferngully.

D'un côté, il y a CRYSTA qui a entendu beaucoup d'histoires sur le monde des humains, qu'elle croit merveilleux malgrè la mise en garde de BATTY KODA, une chauve-souris qui s'est échappé d'un laboratoire ! Et de l'autre côté, il y a ZAK, lui-même bûcheron et qui commence à comprendre le danger en détruisant arbres et forêts, sans compter qu'avec tous ces travaux, l'esprit maléfique HEXXUS a été libéré du vieil arbre où il avait été enfermé.

Arriveront-ils à sauver le pays merveilleux de Ferngully, voilà la question qui me tourmente et qui va vous tourmenter aussi jusqu'au mois de Février 1993 !



SPEEDY



Le côté merveilleux et moralisateur de cette histoire nous rappelle inévitablement le style Walt Disney. Bien que cette fois, ça n'en soit pas à la base, on ne trouve quand même dans l'équipe qui a réalisé ce long métrage des personnes ayant déjà travaillé pour Walt Disney tel que Jim COX pour le scénario (Bernard et Bianca 1 et 2, La Belle et la Bête, Oliver et compagnie), ou encore Tony FUCILE (la petite sirène) pour la direction de l'animation.

L'histoire originale enfin, est basée sur une série d'histoires d'un auteur australien, Diane YOUNG, les producteurs, créateurs et réalisateurs n'ayant d'ailleurs pas hésité à se déplacer jusqu'en Australie pour mieux s'imprégner du contexte de la forêt tropicale !

De nombreux autres artistes ont aussi apporté leur collaboration dans ce film :

- les voix originales sont celle d'acteurs célèbres tels que Robin WILLIAMS (Good morning Vietnam, le Cercle des poètes disparus), Grace ZABRISKIE (Twin Peaks), Christian SLATER (Pump up the volume, Young guns II, Robin des Bois) et bien d'autres encore...

- les chansons du film sont interprètées par de grands noms qui ont déjà soutenu plusieurs causes écologiques : Elton JOHN et Johnny CLEGG entre autre.

Une belle palette d'artistes pour un film qui se laisse regarder, mais qui ne rivalise pourtant pas encore avec ceux de Walt Disney !

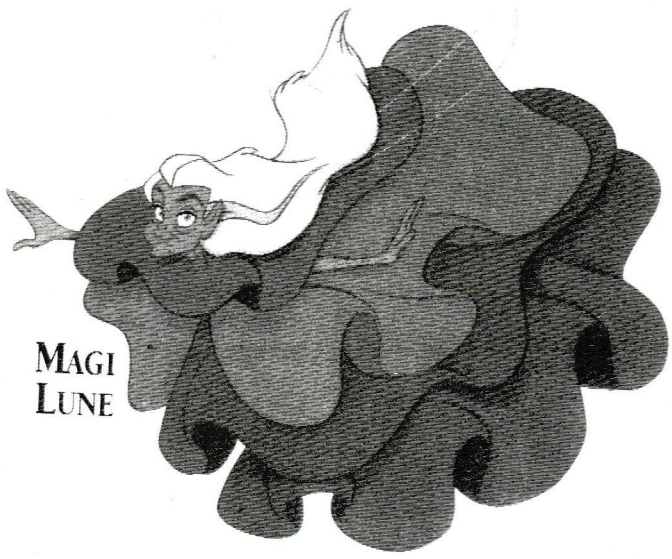
Olivier

C'est le 10 avril 1992 qu'est sorti "Ferngully" aux U.S.A. Le 22 avril, il était projeté à New York au siège des Nations- Unis et le 6 juin, il sortait au Brésil, lors du célèbre "jour de la Terre".

Il devait sortir en octobre en France mais en raison de la sortie en même temps de "la Belle et la Bête", la 20th Century Fox a préféré reporté sa sortie vers une période moins "animée" au cinéma, c'est à dire février 93 !

D'ici là, il sortira en décembre au Japon

Enfin, pour être écologiqué à 100 %,une grande partie du matériel de publicité et de promotion du film est imprimée sur du papier recyclé (d'ailleurs vous êtes prié de nous renvoyer cette page après l'avoir lue, afin que nous la recylions pour le numéro 9. Merci).

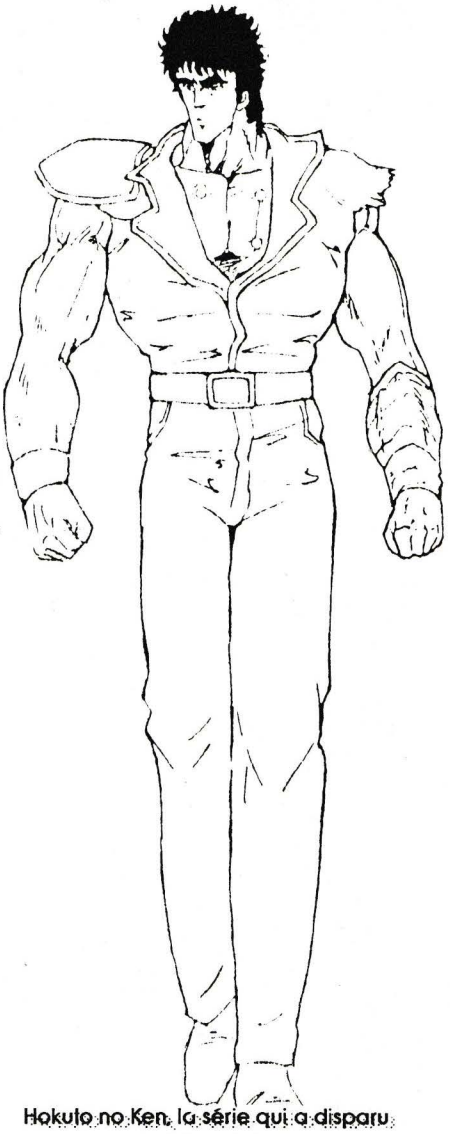


C.S.A.

CENSURE, PAS SI SUR !

Comme tous les fans de Dessins-Animés, c'est avec une douleur non-dissimulée (Mais non, mais non... Puf ! Enfin, si.) que nous regardons nos séries préférées découpées un peu plus à chaque diffusion -le massacre de SAINT SEYA en est l'exemple le plus frappant- quand elles ne sont pas purement et simplement supprimées - Adieu, Ken ! Il fallait tirer cette histoire au clair. TF1 et le C.S.A. ou Conseil Supérieur de l'Audiovisuel se renvoyant tout la responsabilité... Quels sont les véritables responsables de cette censure ?

La Rédaction d'Animeland a donc décidé de mener l'enquête. C'est ainsi que Madame Monique LAFON, un des neuf membres du C.S.A., a eu la gentillesse de bien vouloir nous recevoir.



Hokuto no Ken, la série qui a disparu en pleine gloire...

ANIMELAND : En tant que membre du C.S.A. que pensez-vous des dessins animés japonais ?

MONIQUE LAFON : Certains dessins animés japonais ne manquent pas d'intêret mais la majorité de ceux que l'on peut voir actuellement sont vieux et d'une qualité assez médiocre.

ANIMELAND : Quel est le rôle du C.S.A. dans le Paysage Audiovisuel Français ?

MONIQUE LAFON : Une des premières missions est "la protection de la personne humaine et la protection de la jeunesse" à la télévision. Le C.S.A. veille au respect par les chaines de Télévision des quotats de diffusion d'émissions françaises - 40% - et européennes - 60% - et il peut infliger des amendes aux chaines qui ne les respectent pas.

ANIMELAND : A ce propos, ne pensez-vous pas que les certaines séries produites par la société "AB Productions" afin de respecter ces quotats sont autrement plus "débiles" que n'importe quel dessin animé japonais ?

MONIQUE LAFON : Ces séries sont certes parfois médiocre mais cela s'explique, en partie, par le faible budget dont elle dispose : pas plus de mille cinq cents francs par heure de production, TF1 ne voulant pas dépasser ce chiffre pour la jeunesse (à titre de comparaison, une émission comme "Sacrée Soirée" coûte plusieurs millions de francs ! Ce type de politique explique aussi la diffusion de dessins animés japonais que TF1 achète pour une bouchée de pain auprès des grandes firmes japonaises...)

ANIMELAND : Pourquoi le C.S.A. a-t-il censuré des dessins animés ? Cela veut-il dire que les enfants français seraient plus sensibles que les enfants japonais ?

MONIQUE LAFON : Le C.S.A. n'a aucun pouvoir de censure. Il ne peut pas empêcher la diffusion d'une émission, il peut juste sanctionner s'il pense que celles-ci peuvent être nuisibles aux enfants. De plus, les dessins animés sur lequel le problème se pose sont au Japon destinés à un public d'adultes et non pas de jeunes enfants.

ANIMELAND : En quoi, les dessins animés censurés ou même ayant tout simplement disparus sont-ils dangereux pour les enfants ?

MONIQUE LAFON : Il y a eu deux sortes de problèmes. Le premier fut celui de la violence. Un dessin animé comme Ken, le survivant, était beaucoup trop violent pour de jeunes enfants (Ce programme au Japon ne leur était d'ailleurs pas destiné...). Ce fut la même chose pour certaines scènes de DRAGON BALL qui pouvaient choquer par leur sadisme.

Le second problème fut celui de MUSCLEMAN où l'un des personnages portait sur la tête une croix gammée et cela c'est accompagné de plusieurs sketchs pouvant insiter à l'antisémitisme dans l'emission "Le Club Dorothée".

ANIMELAND : Justement que pensez-vous de cette émission ?

MONIQUE LAFON : En lui-même, "Le Club Dorothée" est une émission qui permet beaucoup trop à Dorothée de faire sa propre publicité pour ses disques et ses spectacles.

ANIMELAND : Pourquoi dites-vous que le seul responsable de la censure, c'est TF1 ?

MONIQUE LAFON : C'est très simple. TF1 a décidé de fédérer son public,c'est à dire de faire une emission pour un public de 6 à 16 ans. Or il est évident qu'on ne peut pas montrer des dessins animés tels que KEN, le survivant à des enfants en bas-âge alors que cela ne poserait pas de problème pour des adolescents. Il faudrait pour que TF1 diffuse des dessins animés pour jeunes adultes, que ceux-ci soient diffusés à des heures et dans des programmes qui ne soient pas destinés à de jeunes enfants.

Propos recueillis par JEAN-GABRIEL PARLY.

Librairie

junku

La Librairie JUNKU

- **MANGAS, CD, REVUES JAPONAISES**
- **ANIME GOODS (posters, papéterie, etc.)**
- **K7, VIDÉOS sur commande**

Les BD originales de :

LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE
DRAGON BALL Z
NICKY LARSON
KEN LE SURVIVANT
MAX ET CIE

sont à votre disposition !

ATTENTION !

Changement d'adresse pour début 1993.

JUNKU se situera au 18 Rue des PYRAMIDES 75001 PARIS.

262, Rue Saint-Honoré 75001 PARIS
Tél. (16-1) 42.60.89.12
Fax. (16-1) 49.27.04.84.

Ouverture de 10h à 19h - sauf Dimanche et Fête.

GEGE le CHINOIS
MARSEILLE CAFE - L'OMBRE DE SAIGNO - VOYAGE POUR TOUS
LA PASSERELLE
26 rue des 3 MAGES 13006
14h30 - 19h : 91 42 26 07

MARSEILLE

MANGA & COMICS

ACHAT - VENTE

MANGA, COMICS, BD, K7, C.D., VINYL

POUR TOUTE REPONSE À VOTRE COURRIER, VEUILLEZ JOINDRE UNE ENVELOPPE TIMBRÉE, LIBÉLLÉE À VOTRE ADRESSE.

LIBRAIRIE TOUTENCARTOON

BANDES DESSINÉES,
d'occasions et neuves
COMICS-POSTERS-MANGAS
Ouvert de 13h00 à 19h00
sauf le lundi

MOBILE-SUIT GUNDAM

GUNDAM... GUNDAM.... On en parle assurément beaucoup dans nos pages, mais ça ne vous dit pas vraiment ce dont il s'agit. Et puis, franchement, on ne risque pas de voir apparaitre cette série sur nos écrans de si tôt. Mais alors, pourquoi vous prendre la tête ? Et bien justement, GUNDAM n'est pas une série mais une saga qui ne comporte pas moins de onze volets répartis en six époques (Argl !), d'où une certaine confusion...

Même si nous n'avons jamais l'occasion de voir l'une ou l'autre des séries télévisée, il est toujours possible d'obtenir l'un des films ou l'une des OAVs, et à cet effet, il peut être utile de se renseigner un peu sur ce qu'est réellement GUNDAM. Evidement, le sujet est vaste et n'est pas sensé intéresser tout le monde, d'ailleurs il y a de fortes chances que ce numéro d'ANIMELAND soit celui qui fassent le moins de ventes (qui c'est qui va se faire étriper par le reste de l'équipe ?), Mais au moins ,nous aurons l'air un peu moins arriérés aux yeux des fans de DA japonais du reste du monde...

En 1979, apparait sur les écrans de télévision un nouveau dessin animé de science-fiction au concept tout nouveau qui va marquer un tournant : le passage vers le dessin animé de Robots REALISTE. Un dessin animé qui va pulveriser tous les hits et donner naissance à toute une saga et à un véritable culte. Aujourd'hui encore, cette saga est devenu un véritable mythe ; celui de la plus grande épopée de l'histoire de l'animation japonaise.

PARTIE I - *LA LEGENDE DE GUNDAM*

Ce qui au départ n'était qu'une simple série avec des robots, perdue parmi tant d'autre, allait devenir l'un des évènements les plus marquants du paysage audiovisuel japonais... et le début d'une fantastique saga au succés aujourd'hui encore inégalé. Cette série qui devait tout mettre en branle, c'est *KIDOO SENSHI GUNDAM,* autrement dit *MOBILE-SUIT GUNDAM.*

La série débute le 7 avril 1979 sur Nagoya TV. Produite par Nippon Sunrise (*City Hunter, Dirty Pair, Yoroiden Samurai Troopers...*), cette série comporte 43 épisodes. Créé par Hajime SATATE et Yoshiyuuki TOMINO, le concept est alors tout nouveau, contrairement aux autres dessins animés de robots produits à cette époque, Mobile-suit GUNDAM ne conte pas les exploits d'un Super-Robot piloté par un homme qui lutte seul (ou presque) contre l'univers tout entier... enfin... contre toute une armée hostile venu d'une planète lointaine peuplée de vilains bonshommes jugés infréquentables. Mobil-suit GUNDAM conte l'histoire d'une guerre plus conventionnelle se déroulant au XXIIème siècle : la Guerre d'Un An. (voir encadré : un peu d'histoire.)

Le concept de la série rompt complètement avec ceux de tous ses contemporains. Le contexte tout d'abord : dans Mobile-Suit GUNDAM, la Terre n'est pas opposée à une race d'extra-terrestres belliqueux et avides de conquête (Que voulez-vous, E.T. n'existait pas encore !!!), mais à ses colonies spatiales : c'est donc un conflit entre humains et, qui plus est, le choc entre deux armées. L'autre innovation concerne les personnages dessinés par Yoshikazu YASUHIKO (ARION, Crusher Joe, Venus Wars, GUNDAM F-91). Auparavant, nous avions soit une bande de héros avec toujours au moins une femme et un gamin parmi eux , soit UN héros unique avec toutes les qualités, invincible, une jeune femme accrochée à ses basques, un professeur génial, un vieux fêlé et un ou deux gosses qui ne servaient qu'à amuser la galerie (ça ne vous rappelle rien ?). Certes, dans GUNDAM, nous avons toujours une petite touche de comique avec une bande de tois personnages-monstres appelés le "Gang des Trois" et quelques fantaisies de YYASUHIKO, mais le tout est dominé par le personnage principal à la personnalité très fouillé et un éventail de personnages bien plus large, somme toute, tout à fait communs (ou presque...).

Mais l'innovation la plus marquante concerne principalement les robots. Pour la toute première fois, les robots ne sont plus considérés comme de Super-Laves-Vaisselles-Géants garantis 100% indestructibles mais comme de simples machines de guerre au même titre que les avions ou les chars, par exemple. Bon, ce n'était certainement pas GUNDAM qui allait mettre en cause le concept populaire de "boîtes de conserves produites dans le but exclusif de finir en amas de tôle ondulée"; en fait, il faudra bien attendre Patlabor et *GUNDAM 0083,* presque dix ans plus tard ! Mais dans GUNDAM, ces robots de dix-huit métre de haut, appelés Mobile-Suit ou MS, sont de lointaines évolutions des armures mécaniques utilisées pour la construction spatiale. D'autre part, c'est dans ce dessin animé qu'apparait pour la première fois un Mechanical Designer, personne dont le rôle est de dessiner les méchas. Ici, le Mechanical Designer en question est Kunio OOGAWARA, très connu au Japon pour avoir signer par la suite les trois quarts des dessins animés de robots de la Sunrise.

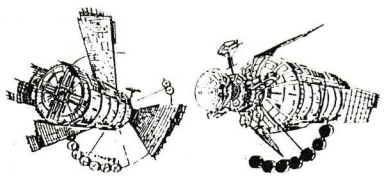
Le concept est donc tout nouveau, et si aujourd'hui le design des mechas et des uniformes prête à sourire et que la qualité graphique vous donne de boutons, il faut savoir que ce fut, bien avant MACROSS, la toute première série de robots vraiment réaliste.

UN PEU D'HISTOIRE :

Au cours du XXIème siècle, la population de la Terre n'a pas cesseé d'augmenter. En 2046 commence donc l'émigation de l'excès de population vers ce que l'on appellera les colonies spatiales. Ces colonies sont composée d'une quarantaine de stations chacunes, gigantesques cylindres de cinq à six kilomètre de diamètre et d'environ quarante kilomètre de long à l'intérieur desquels a été recréé tout l'écosystème terrestre sous climat tempéré : bois, forêts, lacs, rivières et fleuves au milieu desquels ont été érigés des villes et des cités. Ces colonies au nombre de sept, tournent toutes autour de la Terre sur la même orbite que la Lune (voir plan) et sont appelées SIDE (SIDE-1, SIDE-2, SIDE-3, etc...). Cette date 2046 marque alors le début d'une nouvelle ére : le Siècle de l'Univers (Universal Centuary ou UC).

Et en UC 0062, Zion Zum DEIKUN, homme politique et philosophe de SIDE-3, proclame l'indépendance de la colonie et crée la République de ZION. Sept ans plus tard, Zion DEIKUN est assassiné par Degwin Sod ZABI qui se proclame Duc et transforme la Republique de Zion en principauté, en fait une dictature militaire : le Duché de ZION.

En UC 0079, le Duc Degwin ZABI déclare la guerre au Gouvernement Fédéral de la Terre qui avait refusé de reconnaitre son autonomie. Se réclamant de la philosophie de Zion Zum DEIKUN, le Duc Degwin ZABI et sa famille lancent le peuple de SIDE-3 dans une guerre d'indépendance meurtrière à une échelle titanesque qui sera connue connue plus tard sous le nom de "Guerre d'Un An".



ACTE I - *KIDOO SENSHI GUNDAM*

Lorsque débute la série, le conflit en est déjà à son huitième mois. Les Forces Fédérales de la Terre, jusqu'alors dépourvues de Mobile-Suits, comptent cependant sur leur nouveaux prototypes dont les essais son conduits sur la colonie SIDE-7, alors en phase finale de construction. C'est là que démarre l'histoire relatant les exploits et l'apprentissage de la guerre du jeune Amro (ou Amuro) REI, fils de l'ingénieur Tem REI, concepteur du RX-78 GUNDAM. Plongé au coeur de la "Guerre d'Un An", il va devenir un peu par hasard le pilote du RX-78 GUNDAM, le nouveau prototype de MS des Forces Fédérales. Embarqué sur le WHITE BASE, le nouveau vaisseau de guerre des Forces Fédérales commandé par le jeune Sous-Lieutenant Bright NOAH et secondé par Mirai YASHIMA, Amro va se révèler l'un des meilleurs pilotes de la Flotte Fédérale et un des plus puissants New-Types, tandis que le GUNDAM devient le cauchemar des Forces de ZION. Au fur et à mesure que le conflit avance et que Amro s'y trouve impliqué, le GUNDAM va peu à peu renverser la balance militaire à lui seul ! Mais face à lui, le plus redoutable et le plus acharné de ses ennemis : Char AZNABLE, l'un des plus grands As des Forces de ZION, également un puissant New Type, mais qui pour de mystérieuses raisons cache sa véritable identité. Entre eux deux, une ribambelle de personnages : Seila Mas, pilote fédérée, alias Altecia Som DEIKUN, la soeur de Char AZNABLE ; Frau BOW, la douce amie d'Amro ; Hayato KOBAYASHI, le jeune pilote du GUNTANK ; Kai SHIDEN, le cynique pilote du GUNCANNON, et Lalaa SUN, une jeune fille dont les pouvoirs New-Types vont s'accorder de façon extraordinaire avec ceux d'Amro et de Char, remettre en cause et marquer le destin des deux hommes...

Mars 1981 : sur les écrans de cinéma sort Mobile Suit GUNDAM I, le premier des trois films inspirés de la série. Le premier film reprend le début de la série : l'arrivée du WHITE BASE sur SIDE-7, l'évacuation de la colonie, Amro prenant les commandes du RX-78 GUNDAM, ses premiers combats et sa première confrontation avec Char AZNABLE.

Le second film sort en Juillet 1981. Suite du premier, il reprend le milieu de la série : le WHITE BASE, descendu sur Terre, tente de rallier JABROW, le Quartier Général des Forces Fédérales, parcourant le globe inlassablement poursuivit par les Forces de ZION.

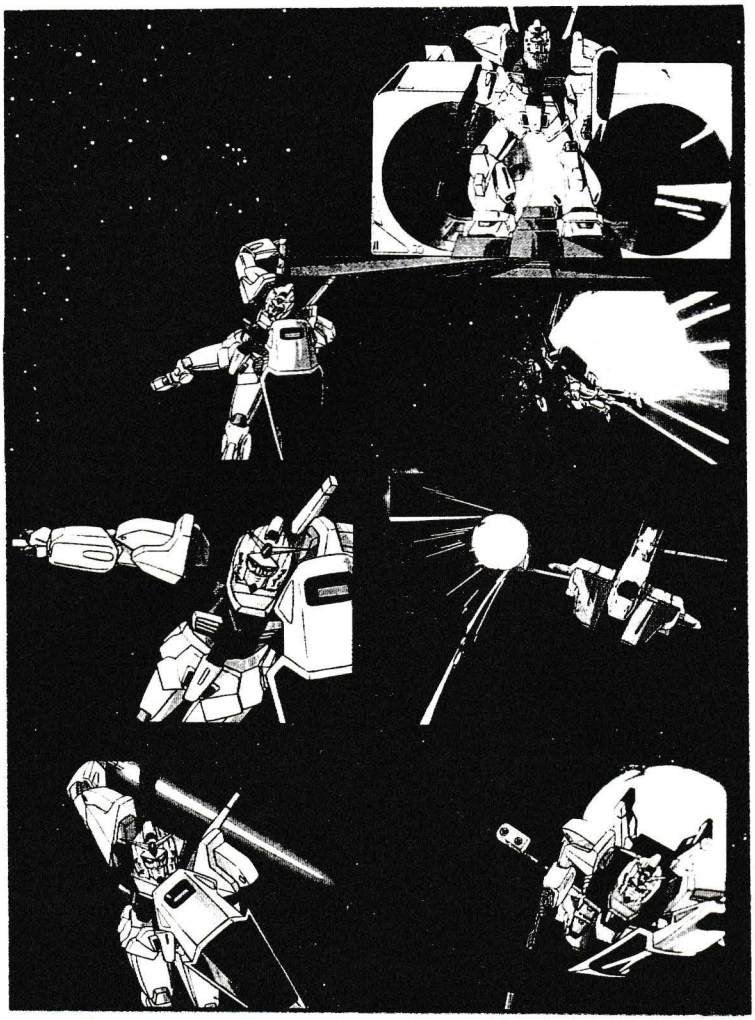
Enfin, le troisième film sort en Mars 1982, concluant le cycle des trois films : le WHITE BASE est lancé vers l'espace pour participer à la phase finale de la guerre visant la conquête des dernières places-fortes de ZION : les deux astéroides-forteresse SOLOMON et A-VAOA-KOO. Bien que reprenant en fait l'ensemble de la série en condensé, avec la même animation et le même graphisme pourri (Bah ! 1981, il ne faut pas trop en demander !), chacun des trois films remporta cependant un énorme succès. En témoigne l'Anime Grand Prix remporté deux années de suite et le total des entrées des trois films après un mois d'exploitation : cinq millions de spectateurs.

ACTE II - *KIDOO SENSHI Z-GUNDAM*

Le 2 Mars 1985, soit six ans après la première série, NIPPON SUNRISE revient à la charge avec une nouvelle série de 50 épisodes toujours en coopération avec NAGOYA TV : KIDOO SENSHI Z-GUNDAM (Mobile-Suit Zêta-GUNDAM, du nom du MSZ-006 Zêta GUNDAM qui n'apparait d'ailleurs qu'à partir de l'épisode 21... Suspens oblige...)

Cette fois-ci, l'histoire se déroule sept ans après la première série, en UC 0087. Le Gouvernement Fédéral rendu méfiant et dangereux par l'expérience de la précédente guerre, a créé le corps d'armée des TITANS, uniquement composé de l'élite des Forces Fédérales, et dont le rôle avoué est de poursuivre les survivants de ZION et réprimer toute tentative d'émancipation des colonies spatiales. Utilisant ce prétexte, les TITANS agissent en véritable SS, alors que le Gouvernement, manipulé par Jamitov HIGHMAN, chef suprême des TITANS, applique une politique très sévère à l'égard de ses colonies fermement décidé à ne pas se laisser surprendre une nouvelle fois...

Dans cette série, on retrouvera bien sûr tous les principaux personnages de la série, plus mûrs : Amro REI est devenu un personnage de légende, mais dégoûté par la guerre et ayant développé une phobie de l'espace, il se terre dans sa villa sur Terre. Kai SHIDEN est devenu journaliste alors que Hayato, ayant épousé Frau et adopté le "Gang des Trois", est directeur d'un musée à Cap KENNEDY. Bright NOAH a épousé Marai et est devenu commandant d'une navette de transport...(La reconversion, c'est pas vraiment ça ! Quelle déchéance !) Cependant, la plupart de ceux-ci ne remplissent plus qu'un rôle secondaire : nous avons droit en effet à une toute nouvelle palette de personnages. Les méchas sont également complètement re-desinées : de nouveaux MS deux fois plus puissants tiennent le devant de la scène, n'ayant plus que de vagues ressemblances avec les précédents boudins mécaniques.



Le héros principal se nomme Camille BIDAN. Fils de l'ingénieur (encore ?) Franklin BIDAN, c'est un New-Type très puissant mais perpétuellement complexé par son prénom de fille. Insulté par un membre des TITANS, il va vite s'attirer de gros ennuis auprès des autorités, ennuis qui vont achever d'exacerber son aversion pour les Forces Fédérales et les TITANS, d'autant plus que ces derniers n'hésiterons pas à executer sa mère, pourtant un de leurs meilleurs ingénieurs, sous ses yeux. Camille va donc se trouver engager dans ce conflit et se ranger aux côtés de l'AEUG (Anti-Earth Union Group), un groupe politico-militaire qui s'oppose à la politique dictatoriale que le Gouvernement Fédéral exerce sur ses colonies. A sa tête, Blex FORLA, ex-sénateur de la Fédération, le Commandant Henken BEGGENER et l'énigmatique Capitaine Quatro BAJEENA qui se révèlera n'être que Char AZNABLE lui-même ! A eux se joindront Ema SHEEN, ex-officier des TITANS, ainsi que Bright NOAH et Amro REI qui reprendront du service, de même que Katsu KOBAYASHI (un des membres du "Gang des Trois"), pour soutenir l'AEUG dans son combat contre les TITANS, lesquels ont reçu un nouvel objectf : écraser coûte que coûte l'AEUG...

Z-GUNDAM est une série tragique à l'atmosphère tendue et d'un étonnant sérieux, le tout servi dans un contexte géopolitique des plus compliqué. Le dessin animé est en effet profondément marqué par les complots politiques, les drames et les tragédies qui s'y jouent. Aux TITANS et aux Forces Fédérales (qui pour la première fois jouent le rôle des "Méchants") s'ajoutent le station industrielle JUPITORIS, commandé par Paptemus SIROCCO, ex-officier de l'état-major des TITANS, et AXIS qui regroupe la future graine de NEO-ZION. Pour parachever le tout, Blex Forla se fait assassiner par des agents des TITANS, transmettant les rennes de l'AEUG à Quatro BAJEENA/ Char AZNABLE pendant que Camille BIDAN tombe éperdument amoureux d'une pilote des TITANS : Four MURASAME, qui mourra tristement une quinzaine d'épisodes plus loin. Naturellement, tout le reste va se terminer dans un beau bain de larmes et de sang puisque Camille BIDAN, après un spectaculaire duel avec Paptemus SIROCCO (qui aura au préalable assassiné Jamitov HIGHMAN), quittera le champs de bataille avec de graves lésions psycho-somatiques irréversibles tandis que Henken BEGGENER, Ema SHEEN et Katsu KOBAYASHI trouveront la mort dans la dernière bataille. Quant à Quatro BAJEENA/Char AZNABLE sera porté disparu. C'est sans doute ce cocktail d'intrigues, de tensions et de drames qui fera de cette série un autre succès qui pulvérisera tous les sondages, éclipsant les autres dessins animés de Science-Fiction à une époque où il en poussait par dizaines.

Yoshiyuuki TOMINO reste à la réalisation. Le Character Design reste également Yoshikazu YASUHIKO dont le style a beaucoup évoluée depuis la première série. Par contre, la série comportera tant de méchas et nécessitera tellement de travail qu'il ne faudra pas moins de quatre designers ! Kasumi FUJITA comme designer principal, Makoto KOBAYASHI et Kuino OOKAWARA comme Mechanical Designer et enfin Mamoru NAGANO pour les Mechanical Works !

ACTE III - KIDOO SENSHI GUNDAM ZZ

Le 1er Mars 1986, NIPPON SUNRISE sort la troisième série : KIDOO SENSHI GUNDAM ZZ (Mobile-Suit GUNDAM ZZ/ DOUBLE Zêta, là aussi du nom du MSZ-01 ZZ-GUNDAM). Celle-ci reprend exactement là où lea précédente série s'était achevée, avec la fin de celle-ci pour introduction.

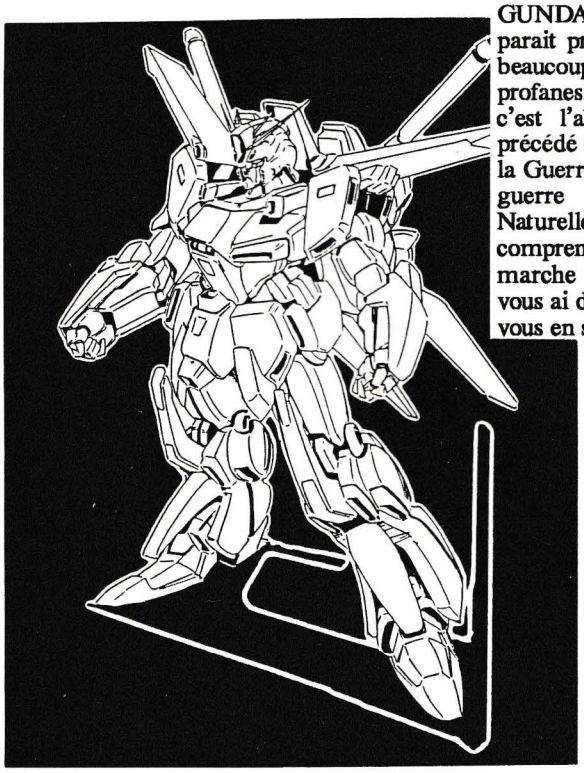
Après la "Guerre d'Un An", les survivants des Forces de ZION se sont repliés sur l'astèroide AXIS, transformé en forteresse afin de reconstituer leur armée pour, un jour, contre-attaquer. Ainsi huit ans plus tard, en UC 0088, alors que les TITANS sont sur le point d'être défaits, l'astéroide AXIS pénètre dans le système Terre-Lune et se dresse contre le Gouvernement Fédéral. Rebaptisé NEO-ZION, il déclare la guerre en vue de restaurer le Duché de ZION sous le régne de la dynastie ZABI, mais les Forces Fédérales ne sont plus de taille pour lutter.

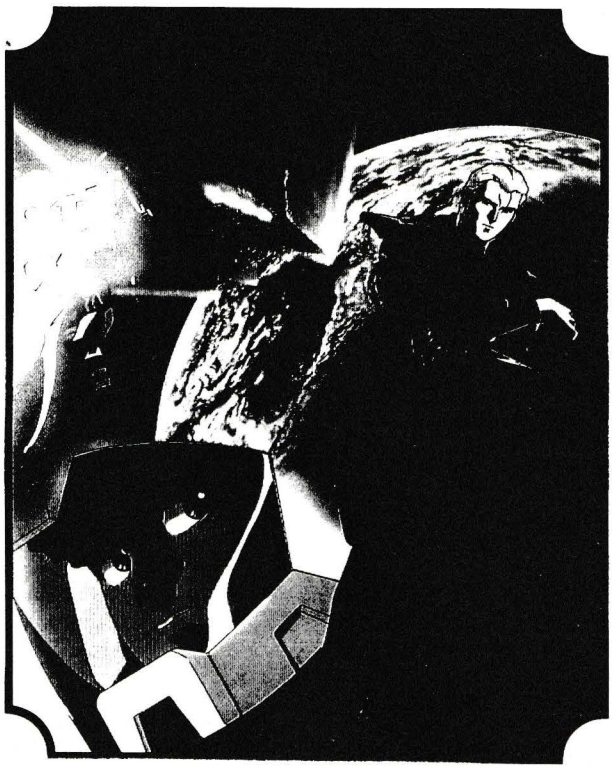
Il ne reste donc plus alors qu'un seul atout : l'AEUG, pourtant déjà affaiblie par le combat qu'elle vient tout juste d'achever.

Le héros s'appelle Judoh ASHIDA et c'est encore une fois un New-Type. Jeune garçon de SIDE-1, il va se trouver engagé dans cette guerre aux côtés de l'AEUG avec sa bande de copains, plus pas obligation que par conviction personnelle. A l'inverse d'Amro REI, l'éternel introverti, et de Camille BIDAN, le complexé-hyper sensible, Judoh ASHIDA et ses amis constituent une sorte de retour au concept de la bande de jeunes dynamiques et pleins d'entrain.

Cependant contrairement à ses prédécesseurs, GUNDAM-ZZ est une série de SF plus conventionnelle, car même si les mechas sont très perfectionnées ou complètement délirantes et l'animation bien meilleure, l'histoire n'a pas grand chose d'original par rapport aux deux autres, qui plus est, les anciens personnages n'y apparaissent presque pas. En fait, la série ne remporta qu'un succès limité. Par contre, elle est intéressante du point de vue de l'équipe technique. En dehors de Yoshiyuuki TOMINO pour la direction, le reste de l'équipe change : Hiroyuki KITAZUME, déjà directeur de l'animation sur plusieurs épisodes de Zêta-GUNDAM, devient Character Designer, les Mechanical Designer sont Makoto KOBAYASHI et Mika AKITAKA et le Mecanical Base Designer : Yutaka IZUBUCHI.

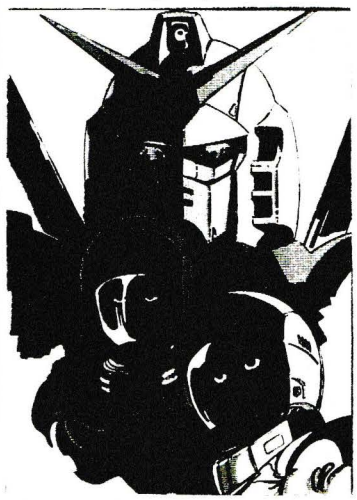
Le 31 Janvier 1987, la série s'achève après 47 épisodes : NEO-ZION est vaincu et la Terre peut désormais couler des jours paisibles dans un univers enfin calme... Est-ce la fin de la saga ??





ACTE IV - *KIDOO SENSHI GUNDAM : "GAYAKUSHU NO CHAR"*

Non ! En Mars 1988 sort sur les écrans de cinéma "KIDOO SENSHI GUNDAM : GAYAKUSHU NO CHAR" (Mobile-Suit GUNDAM : Char's Counter-Attack) toujours produit par SUNRISE, Sôtsû Agency, NAGOYA TV et par Shôchiku Films, l'une des plus grandes maisons de productions cinématographique du Japon. Ce film se déroule quatre ans après GUNDAM-ZZ et était censé mettre un terme à la saga GUNDAM. En effet, si le scènario ne parait présenter que peu d'intérêt et pose beaucoup d'interrogations pour les profanes, il faut savoir qu'historiquement, c'est l'aboutissement de tout ce qui a précédé : la Guerre d'Un An (GUNDAM), la Guerre de GRIPPS (Z-GUNDAM) et la guerre d'AXIS (GUNDAM-ZZ). Naturellement, il est très difficile de comprendre le film si on prend le train en marche (mais avec les éléments que je vous ai donné jusqu'à présent vous devriez vous en sortir, n'est-ce pas ?).



Car cette fois-ci, nous retrouvons les deux principaux acteurs de la première série : treize ans après, Amro REI et Char AZNABLE, toujours hantés par le souvenir de Lalaa SUN, s'engagent dans leur ultime affrontement.

Ayant regroupés tous les anciens partisants de son pére Zion Zum DEIKUN, fondateur de la République de ZION en UC 0069, et ayant rallié à sa cause les survivants de la fraction de l'ancien NEO-ZION, fidèle à la défunte dynastie ZABI, le présumé-mort Char AZNABLE prend la tête du Nouveau Duché de ZION et engage une guerre tactique et psychologique avec le Gouvernement Fédéral de la Terre afin d'obtenir l'indépendance de Spacenoids. Pour faire fléchir le Gouvernement pourrijusqu'à la moelle, il n'hésite pas pour parvenir à ses fins à bombarder la Terre avec des astéroides au risque de provoquer un hiver nucléaire... Seul pour l'arrêter, le groupe RONDO BELL issu des Forces Fédérales commandé par Bright NOAH et Amro REI, le pilote du nouveau RX-93v (New)-GUNDAM...

Comme tout film d'animation qui se doit, "Char's Couter-Attack" est doté d'une superbe animation; les Mobile-Suits signés Yataka IZUBUCHI (qu'on ne présente plus) et les méchas signées par Yoshinori SAYAMA et le STUDIO GAINAX sont absolument fabuleux et l'action haletante. Naturellement, le scénario et la réalisation est l'oeuvre de Yoshiyuuki TOMINO et le design des personnages celle de Hiroyuki KITAZUME. Ce film qui dure deux heures, est de loin le meilleur de la saga et rejoint allègrement "MACROSS - Do you remenber love" au Panthéon des grands chefs d'oeuvre de l'animation de SF.

PARTIE II - *RETOURS EN ARRIERE ET BOND EN AVANT.*

Jusqu'à présent, tous les personnages étaient liés : Camille BIDAN (Z-GUNDAM) a côtoyé Amro REI, Char AZNABLE et Bright NOAH que nous retrouvons dans GUNDAM-ZZ et "Char's Counter-Attack". Judoh ASHIDA (GUNDAM-ZZ) a connu Camille BIDAN, puis Bright NOAH... Chacun de ces personnages avait en outre laissé son empreinte dans l'Histoire du Siècle de l'Univers de façon marquante. Et chaque volet portait l'héritage historique du précédent qui définissait toutes les bases du contexte politique du suivant. Mais la dynastie ZABI éteinte (GUNDAM-ZZ) et Char AZNABLE disparu (GUNDAM - Char's Counter-Attack), il n'y a plus personnes qui puissent reprendre légitimement le flambeau de ZION ou de NEO-ZION. Toute opposition ou menace indépendantiste contre le Gouvernement Fédéral semble donc avoir été anihilé. L'Histoire se retrouve donc dans un cul-de-sac. Alors... que faire ?

ACTE I - *KIDOO SENSHI GUNDAM 0080 : "Pokketo no naka no Senzo"*

Mars 1989 : "KIDOO SENSHI GUNDAM 0080 : Pokketo no naka no Senzo" (Mobile-Suit GUNDAM 0080 "War in the Pocket") sort en OVA de six volumes. Et là, c'est la surprise. L'histoire se déroule la même année que la première série, en 0079 durant les dernière semaines de la Guerre d'Un An. Le théatre des opérations est plus réduit et qui plus est, on n'y retrouve aucun personnage des pautres séries mais de nouveaux qui n'ont aucune connexion avec leurs prédécesseurs.

Alors que les Forces de ZION battent en retraite sur tous les fronts, le Haut-Commandement donne au groupe d'assaut spécial CYCLOPS (considérablement réduit par rapport aux effectifs d'avant-guerre) ce qui sera peut-être leur dernière mission : détruire le quatrième prototype du GUNDAM, le RX-78 NT-1, bien plus redoutable que ses prédécesseurs. Après une tentative pour empêcher son évacuation, le groupe CYCLOPS, désormais composé de quatre personnes, s'infiltre dans une station périphérique de SIDE-6 (la seule colonie neutre du conflit) où les Forces Fédérales ont installé une base dans le plus grand secret, et met au point une opération suicide vouée à l'échec qui se terminera dans le sang.

Mais la plus grosse surprise vient des méchas : toutes ont été revues et corrigées, rendues beaucoup plus réalistes au point d'être méconnaissables ! Derrière tout ça, deux noms : Yutaka IZUBUCHI, qui signe les travaux de design de base et Mika AKITAKA pour le design lui-même, deux noms dont la réputation dans ce domaine n'est plus à faire...

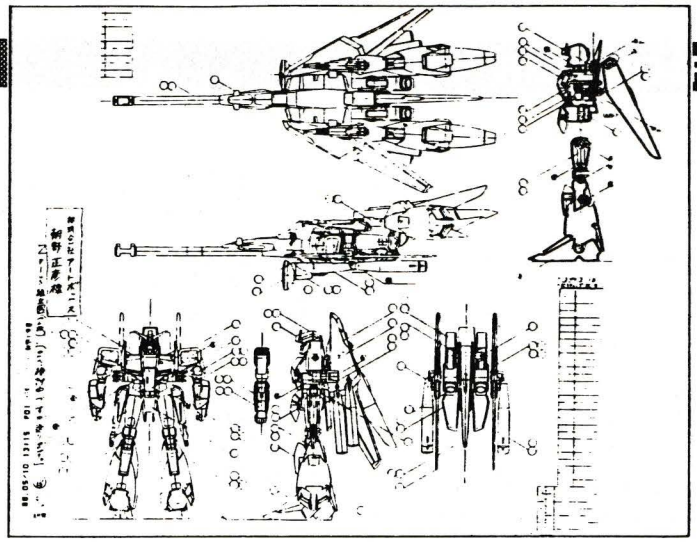
Pourtant, les robots ne remplissent ici qu'un rôle accessoire, car si les amateurs de combats sont un peu déçus, le scènario est bien plus recherché. Oscillant entre le film d'espionnage et le drame psychologique, 0080 raconte la fin du conflit vue au travers des yeux d'un non-combattant : Alfred IZURUHA, un jeune garçon de onze ans qui va se trouver directement confronté et impliqué dans les horreurs de la guerre. l'histoire est en outre beaucoup plus axée sur ses rapport avec Barnard WISEMAN, le jeune espion des Forces ZION infiltré sur SIDE-6, et Christina McKENZIE, la jolie voisine et amie d'enfance, pilote d'essai du RX-78 NT-1 à l'insu de son entourage.

Une psychologie des personnages très poussée les rend très vivants (humains), le design des méchas est hallucinant de beauté, une terès belle animation, une équipe technique composée de pros... et son point fort : sa conclusion tragique qui lui confère une profonde intensité dramatique jamais vue dans cette saga (sauf peut-être pour Z-GUNDAM), font de GUNDAM 0080 le volet de la saga ayant atteint le plus haut dégré de maturité.

ACTE II - *KIDOO SENSHI GUNDAM F-91*

Mars 1991 : après près de deux ans de silence et de rumeurs diverses, sort sur les écrans de cinéma "l'évèmement 1991" : "KIDOO SENSHI GUNDAM F-91" (Mobile-Suit GUNDAM Formula 91). Ce film, le cinquième de la saga, rompt cependant complètement avec la tradition de GUNDAM : l'ennemi n'est plus ZION mais Crossbone Vanguard, et l'histoire se situe carrément en UC 0123, soit plus de quarante-quatre ans après le début se la saga. Les Mechas ont changé pour un style assez "particulier" (qui a le don de surpeupler les salles de réanimation des hôpitaux japonais.) et sont signés Kunio OOKAWARA (qui devait avoir la tête dans le c...). Outre la présence de ce dernier, GUNDAM F-91 marque également le retour de l'équipe d'origine : le scènario assez pauvre et sans grande originalité, est curieusement l'oeuvre de TOMINO (décidément ils devaient vraiment tous avoir la tête dans le...), et le design des personnages, toujours de Yoshikazu YASUHIKO.

Trente ans après la capitulation du Nouveau Duché de ZION et la mort de Char AZNABLE, une organisation politico-militaire nommée Crossbone Vanguard et dirigée par Meitza RONAH, s'empare des colonies FRONTIER (un groupe de nouvelles colonies de SIDE-4) avec des objectifs politiques similaires à ceux de Char AZNABLE. Le héros, Seabook ARNO, dont la mère travaille au projet Formula 91, va se trouver engagé dans cette guerre le jour où les Forces de Crossbone Vanguard attaquent la colonie spatiale où il habite, tuant un de ses amis et enlèvent Cecily FAIRCHILD, sa petite amie. Le problème se corse lorsqu'il apprend que cette dernière porte égalment le nom de Vela RONAH et n'est autre que la petite fille de Meitza RONAH...



ACTE III - *KIDOO SENSHI GUNDAM 0083 : "SAKUSEN"*

Enfin en avril 1991 sort le premier volume de "KIDOO SENSHI GUNDAM 0083 : SAKUSEN" (Mobile-Suit GUNDAM 0083 - Stardust Memory). Passé presque inaperçu dans l'ombre de GUNDAM F-91, c'est pourtant la révélation, l'événement 1992. A l'instar de GUNDAM 0080, il s'agit également d'un retour en arrière puisque l'histoire se passe en UC 0083 (d'où le titre) et met en scène des personnages, des méchas et une trame qui, encore une fois, n'ont aucune connexion avec les principaux héros de la saga primitive sinon le contexte et le références historiques...

Cette fois, l'histoire vient s'intercaller chronologiquement entre la première et la deuxième série (même si c'est parfois dur à avaler). Le héros, Kow URAKI, est pilote d'essai sur la base fédérale de Tillingtone en Australie quand un commando de ZION mené par Anabel Gatoh attaque la base et subtilise le RX-78 GP-02 "Atomic" GUNDAM (Atomic, 'cause il est équipé d'un canon à projectiles nucléaires !). L'homme qui a monté cette opération se nomme Aiguille DELAZ, c'est un Général des Forces de l'ex-ZION qui s'est replié lors de l'ultime bataille de la Guerre d'Un An avec sa Flotte et tous ceux qui ont accepté de le suivre afin de préserver l'idéal et l'oeuvre de la dynastie ZABI jusqu'au jour où ils se dresseront pour restaurer le Duché de ZION... Embarqué sur l'ALBION, le nouveau vaisseau de guerre fédéral extapolé à paertir du WHITE BASE, Kow, officiellement nommé pilote d'essai du RX-78 GP-01 GUNDAM, va alors engager une folle course-poursuite à travers le globe puis à travers l'espace pour tenter de détruire le GUNDAM GP-02 avant que DELAZ ne puisse se servir de ses charges nucléaire...

Digne successeur de 0080, 0083 est doté d'un très beau graphisme et de méchas très détaillées : c'est assurément le meilleur volet de la saga, jamais SUNRISE n'était allée aussi loin dans la perfection ! L'histoire est également bien ficellée et on y retrouve d'ailleurs l'atmosphère oppressive et le contexte historique de Z-GUNDAM, mais avec une pointe d'amertume et d'espérance chez ces survivants de ZION dont la blessure de la capitulation est encore ouverte. Le suspens vient également mettre son petit grain de sel, pour devenir progressivement haletant lorsque le spectateur s'aperçoit que le vol du GP-02 cache en fait une vaste opération militaire bien plus ambitieuse et que les méchants ne sont pas toujours ceux que l'on croit...

Le scènario est l'oeuvre de Yosuke TAKAHASHI, le design des personnages est signé Toshihiro KAWAMOTO (illustrateur et directeur de l'animation sur GUNDAM 0080, assistant du directeur de l'animation sur VENUS WARS). Quant au design des méchas, des noms prestigieux comme ceux de Hajime KATOKI, Mika AKITAKA et Shôji KAWAMORI pour le Mechanical Styling, nous garantissent de superbes méchas qui relèguent ceux de GUNDAM F-91 au rang de vilains tas de ferraille mongoloides.

A signaler également qu'un film de deux heures tiré de cette série est sorti le 29 Août 1992 sur les écrans de cinéma Japonais.

PARTIE III - *GUNDAM ET COMPAGNIE*

Voilà donc ce qui est sorti en animation et qui constitue la saga "officielle" de Mobile-Suit GUNDAM : trois séries, six, films et deux séries d'OVA. Il ne sera donc fait aucune mention aux mangas et autres mais il faut cependant faire une mention particulière à GUNDAM SENTINEL.

GUNDAM SENTINEL, contrairement à ses contemporains, n'est ni un dessin animé, ni un manga, mais un roman photo ! DE ce fait, les méchas sont totalement réelles (c'est à dire entièrement réalisées en maquettes) et représentent actuellement ce qui se fait de plus détaillé, de plus perfectionnés et, bien sûr, de plus réaliste en matière de robots.

Né de l'imagination de Hajime KATOKI pour le design des méchas et des personnages, et de Masaya TAKAHASHI pour le scènario, GUNDAM SENTINEL retrace une période de l'histoire qui se déroule du 25 janvier au 5 avril 0088 (évènements qui ne figurent pas dans la chronologie officielle, mais rajoutés dans l'Entertainement Bible N 3). Sentant la défaite imminente des TITANS tombés en disgrâce auprès du Gouvernement Fédéral, une de leurs unités composés d'extrêmistes s'empare de l'astéroide PEZUN et, sous le nom de NEW DECIDES, résiste au Forces Fédérales. Celles-ci envoient donc la Task Force Alpha pour écraser le groupe d'irréductibles. Parmi cette unité, il y a le MSA-0011 S-GUNDAM.

Chronologiquement, l'histoire vient donc s'intercaler entre Z-

GUNDAM et GUNDAM-ZZ, mais, il faut le dire, avec beaucoup de culot ! L'effet anachronique est surtout renforcé par le design des méchas, beaucoup trop avancé pour l'époque décrite (par rapport aux deux séries) !

Le roman photo fut édité par le magazin MODEL GRAPHIX (très connu des maquettistes) dés Mai 1988 avec l'autorisation de BANDAI et de SUNRISE. En Septembre 1989, MODEL GRAPHIX

édite le "Model Graphik Spécial Edition : GUNDAM WARS III GUNDAM SENTINEL" qui regroupe à la fois l'ensemble du roman-photo, touts les maquettes de toutes les méchas, ainsi que leurs plans, schémas, etc...

A noter aussi qu'en 1990, MODEL GRAPHIX créa "SENTINEL 0079" qui comme son nom l'indique se déroule en UC 0079, avec des méchas signés KATOKI dont certaines apparaitront ... dans la série d'OVAs GUNDAM 0083.

Au Japon, la saga de GUNDAM a remporté un succès inimaginable en France, un succès si colossal qu'on peut aisément le comparer à celui de STAR WARS sans avoir à en rougir. Treize ans après le début de la saga, elle continue encore à faire des adeptes et les séries sont régulièrement rediffusées sur plusieurs chaines régionales tandis que GUNDAM 0083 figure parmi les trois meilleures ventes de LD au Japon. Cependant la saga a évoluée : chaque volet est plus précis, plus détaillé, plus recherché et mieux animé que le précédent. Mais elle a parfois tellement évolué qu'elle est devenue progressivement l'égérie d'une classe du fandom japonais plus exigente, plus mûre et plus acharnée, se coupant du public le plus jeunes qui préfère s'orienter vers les séries telles que WATARU ou NG LAMUNE & 40. Une classe dont les fans sont aujourd'hui devenus des adultes ou des adolescents et dont l'écrasante majorité sont devenus une horde de maquettistes fanatiques. Cependant par l'ampleur de son histoire, GUNDAM est le seul dessin animé (avec ROBOTECH, mais c'est une autre histoire) à comporter une chronologie historique officielle et précise, qui interdit toute déformation historique afin d'adapter une série en film (ou presque).

Mais si cette saga a été si populaire au Japon, en France... Rien ! Pourquoi ? On ne le saura probablement jamais. Par le succés que connu GOLDORAK ici, on pourrait imaginer ce qui aurait pu se passer si à sa place on avait diffusé GUNDAM. Il est également sûr que les chaines françaises auraient pu nous diffuser cette saga aux lieu de nous inonder avec des séries à la noix du genre G.I. JOE, STARCOM ou WINSPECTOR.

Mais le choix fut autre et les conséquences des décisions prises à cette époque allaient produire un énorme trou : une perte immense pour le fandon français actuel..

Aujourd'hui, il serait parfaitement idiot de diffuser la première série de 1979 ! Qui supporterait de se coltiner les 37 épisodes d'une série archaique qui, de toutes façons, subirait rapidement le même sort que Galvion, Dancougar et Tobikage : Dehors ! Or sans elle, il e st hors de question de diffuser les deux autres séries qui deviendraient incompréhensibles...

N'importe comment, il semble malheureusement que la Science-Fiction n'ait plus tellement la côte ou qu'un tel déluge de détails décourage le public... Mais détrompez-moi !

MOBILE-SUIT GUNDAM ou le panthéon de l'animation de SF

A l'origine, la série fut créée par Yoshiyuuki TOMINO et Hajime SATATE, les méchas signées OOKAWARA Kunio et les personnages Yoshikazu YASUHIKO.

Yoshiyuuki TOMINO devait par la suite signer des séries telles que Heavy Metal L-GAIM, Round Vernian VIFAM ou encore Aura Battler Dunbine. Quant à YASUHIKO, il participera à Crusher Joe, Venus Wars et Arion. OOKAWARA connaitra la gloire puisqu'il signera les trois quarts des DA de Robots de la SUNRISE : Combat Armor DOUGRAM, Panzer World GALIENT, Walker Machine XABUNGLE, Armored Troops VOTOMS, Round Vernian VIFAM, STP LAYZNER, URASHIMAN, Metal Armor DRAGONAR, GUNDAM F-91.

Dans GUNDAM, nous trouvons plusieurs doubleurs qui deviendrons très célèbre par la suite : Tôru FURUYO qui double Amro REI mais également Seya dans Saint Seya ou Kyosuke KASUGA dans Kimagure ORANGE ROAD; Shû-Ichi IKEDA (Char AZNABLE) prêtera sa voix au chevalier d'or du Scorpion dans Saint Seiya, au Roi Cassiu dans Lodoss War, à Hilmès de ARSLAN Senki, à Jeffrey CARTS de Venus Wars et au Capitaine NAPOLOPOLITA dans PROJECT A-KO) ainsi qu'à plusieurs SD GUNDAM. toshio FURUKAWA (Kai SHIDEN) doublera par la suite Ataru MOROBOSHI, "le garçon le plus malchanceux de la Terre", dans URUSEI YATSURA, Asuma SHINOHARA de PATLABOR et quelques méchants dans Saint Seiya. Une pratique courante chez les doubleurs de la saga consiste à doubler différents personnages dans le même série ou dans différents volets. Ainsi Yoshiko SAKAKIBARA doublera Hamahn KAHN dans Z-GUNDAM, GUNDAM-ZZ et GUNDAM 0083, puis Nanai MIGUEL dans GUNDAM - Char's Counter-Attack et la maitresse d'école d'Alfred IZURUHA dans GUNDAM OO80 avant d'être la voix de Shinobu NAGUMO dans PATLABOR et Carla dans record of LODOSS WAR.

En 1986 arrivait avec Zêta-GUNDAM, Kazumi FUJITA et Hiroyuki KITAZUNE. FUJITA sera l'un des sub-mechanical-designers sur MACROSS II. Quant à KITAZUNE, il débute tout d'abord comme chef animateur sur certains épisodes avant de devenir Character Designer sur GUNDAM-ZZ et Char's Counter-Attack. C'est également à lui que l'on doit les personnages de GAIARTH et de MEGAZONE 23 Part III. Enfin vers la fin de la série, Makoto KOBAYASHI fait son apparition : c'est à lui que nous devons entre autres les mechas de "VENUS WAR".

C'est aussi en chantant le second générique d'ouverture de cette série que Hiroko MORIGUCHI fait ses début professionels, elle est aujourd'hui une grande star du Show-biz japonais.

Enfin en 1987 s'ajoute à la grande famille GUNDAM Yutaka IZUBUCHI et Mika AKITAKA. IZUBUCHI qui commença sa carrière comme Mechanical Designer invité sur Aura Battler DUNBINE, est aussi celui de PATLABOR. Il executera également les travaux de design sur GUNDAM 0080, Char's Counter-Attack, le film de Silent Moebius et les personnages de LODOSS WAR. Quant à Mika AKITAKA, il signera lui aussi les mechas de 0080 et 0083 mais il sera également Sub-Mechancal Designer sur GUNDAM SENTINEL, Silent Moebius et c'est notamment le créateurs des mignonnes MS Girls dans MODEL GRAPHIX et... O, Surprise ! Mechanical Designer sur les 27 premiers épisodes de... CITY HUNTER !

Avec GUNDAM - Char's Counter-Attack, en 1988, arrivent Yoshinori SAYAMA qui apparaitra comme Sub-mechanical Designer sur PATLABOR - série -, et le fameux Studio GAINAX - déjà connu pour sa participation à GUNBUSTER, ONEAMIS et, plus récemment, NADIA - pour le design des vaisseaux spatiaux.

En 1989, un autre nom fameux vient s'ajouter au palmarès : Haruhiko MIKIMOTO. Mais si ! Souvenez-vous : Macross, High Speed Jecy, Advanced Saga SALAMANDER, MEGAZONE 23, GUNBUSTER, Macross II... Il travaillera ici en tant que Character Designer de GUNDAM 0080.

En 1991, c'est Hajime KATORI (GUNDAM SENTINEL et SENTINEL 0079) qui fait son entrée comme méchanical designer des MS Fédéraux de GUNDAM 0083. Avec lui, nous retrouvons Mika AKITAKA mais aussi Shôji KAWAMORI (Macross, Crusher Joe) !

Voilà donc tout ce qu'il est nécessaire de savoir sur la saga GUNDAM. Il pourrait être fait mention du feuilleton radiophonique GAIA GEAR qui se déroule cent ans après GUNDAM, des mangas Double-Fake, GUNDAM F-90 (rattachés à la série officielle dans les Entertainment Bible), les Cyber-comix GUNDAM, Silhouette Formula 91, les BD de Kazuhisa KONDOH ou de Makoto KOBAYASHI, les jeux de simulations GUNDAM 0080, GUNDAM SENTINEL, GUNDAM PROCEED ou autres sur Famicon, SuperFamicon et PC, les OAV de SD GUNDAM (SD GUNDAM, SD GUNDAM's Counter-Attack, SD GUNDAM Mark.2 & 3, SD GUNDAM LEGEND-SPECIAL 1 & 2, SD GUNDAM Mark V, SD GUNDAM SPECIAL 6 & 7...), les SD-BB senshi, G-ARMS, Knight GUNDAM et autres fantaisies SD en mangas, etc...

Malheureusement, le sujet deviendrait beaucoup trop vaste et risquerait de vous prendre la tête plus qu'il ne vous la prend déjà !

VIDEO

GUNDAM I VHS : ? LD : BELL-391 144 minutes
GUNDAM II VHS : ? LD : BELL-392 139 minutes
GUNDAM III VHS : ? LD : BELL-393 144 minutes

GUNDAM "Char's Counter-Attack"
VHS : BES-566 LD : BELL-376 119 minutes

GUNDAM 0080 "War in the Pocket"
VHS : ? LD : BEAL-221-223-225-227-229-231

GUNDAM F-91
VHS : BES-679 LD : BELL-449 120 minutes

GUNDAM 0083 "Stardust Memory"
VHS : BES-651-652-653-654-655-656-657-658-659-660-661-662
LD : BEAL-421-422-423-424-425-426-427-428-429-430-431-432

LES NEW TYPES :

C'est dans GUNDAM qu'apparait une idée toute nouvelle : la succession de l'homo sapiens ou le concept New Type. Evolution ou mutation de l'homo sapiens, les New Types sont des Spacenoïds (êtres humains nés dans l'espace) qui possèdent une perception sensorielle et des pouvoirs psychiques supérieurs à la normale, ce qui leurs permet entre autre de s'identifier psychiquement et même ce comprendre télépathiquement un autre New Type, et surtout de pouvoir s'orienter dans l'espace sans repères. Utilisant ces capacités exceptionnelles, les Forces de ZION furent les premières à utiliser des New-Types comme pilotes de guerre et même à créer des New-Types artificiels (Zêta-GUNDAM et suite).

LES PERSONNAGES PRINCIPAUX DE LA SAGA

De gauche à droite : Char AZNABLE, Amuro REI, Judoh ASHIDA, Camille BIDAN...

GUNDAM :

Les personnages principaux de la première série sont incontestablement Amro REI et Char AZNABLE. Le premier est âgé de quinze ans quand pour la première fois, il prend les commandes du GUNDAM ! Fils de l'ingénieur Tem REI, c'est un brillant étudiant en mécanique mais se sont surtout ses pouvoirs New-Type qui lui permettront d'assimiler le fonctionnement de son MS en un temps record. Côté personnalité, c'est un introverti, peu expensif, mentalité qu'il conservera dans la seconde série et qui fera place à un air désabusé dans "Char's Counter-Attack". (Amro est officiellement transcrit AmUro dans les ouvrages japonais, mais transcrit ici Amro pour une raison d'esthétique. Par contre, on trouvera dans certains ouvrages des Char AZUNABURU ou AZNABUL ! NDA)

Char AZNABLE fut, lui, le personnage le plus populaire de la saga. Pas seulement à cause de son charisme, mais aussi par l'aura de mystère qui

plane autour de lui. Cachant sa véritable identité, il est en fait Casval Rem DEIKUN, le fils de Zion Zum DEIKUN, fondateur du mouvement d'indépendance de SIDE-3. Son père s'étant fait assassiné par Degwin ZABI, il s'est infiltré dans le Duché de ZION pour grimper en haut de l'échelle militaire et tuer la famille ZABI de l'intérieur. Etant devenu l'un des plus grands As des Forces de ZION, sa réputation et son surnom de "Comète Rouge" le suivront partout.

L'autre personnage important se nomme Bright NOAH. Tout d'abord quartier maitre sur le WHITE BASE, il se voit nommé commandant par intérim puis permanent. Nommé Sous-Lieutenant, il passera Capitaine... et tout cela en l'espace de 47 épisodes !

Côté personnages secondaires, nous avons Hayato KOBAYASHI. Jeune pilote du GUNTANK, il sera marié à Frau BOW dans "Z-GUNDAM". Alors membre de KALABA, une organisation politique visant la libéralisation des relartions avec les colonies, il participera activement à la guerre, mais se fera lamentablement tuer au combat dans "ZZ-GUNDAM". Seyla MAS, pilote et membre de l'équipage du WHITE BASE, qui se révèle etre Altecia Som DEIKUN, la soeur de Char ! Egalement le "Gang des Trois", trois orphelins recueillis lmors de l'évacuation de SIDE 7. C'est le coté burlesque de la série, avec Katsu HAEYN, Kikka NAKAMOTO et Letsu COFAN.

Z-GUNDAM :

Le personnage principal de ce second volet se nomme Camille BIBAN, 17 ans. C'est un jeune garçon tès sensible et très complexé par son prénom féminin, complexe qui sera à l'origine de ses ennius. Personnage tourmanté, il n'en est pas moins un génie de la mécanique (il est cocréateur du MSZ-006 Z-GUNDAM) et un New-Type très puissant. Malheureusement, il connaitra un triste sort : surviant d'un terrible duel mi-psychique, mi-physique, il sera interné à vie pour lésions psycho-somatiques incurables...

Curieusement dans cette série, Char AZNABLE est parmi les "Gentils" ! Ayant calmé ses ardeurs après avoir renversé la dynastie ZABI, Char s'est glissé anonymement dans le groupe et a pris l'identité d'un certain Capitaine Quatro BAJEENA pour échapper aux purges fédérales. Ayant décidé de poursuivre l'oeuvre de son père et de lutter pour l'indépendance des colonies, il participe activement à la création de l'AEUG. A noter également que Z GUNDAM marque la réconciliation éphémère d'Amro REI et de Char AZNABLE. Porté disparu lors de la bataille finale, ce dernier sera présumé mort... mais...

On retrouve également Bright NOAH, devenu commandant... d'une navette de transport. Scandalisé par les manières des TITANS (qui, entre autres, le passeront à tabac), il va se ranger aux cotés de l'AEUG, pour finir à la tete de cette organisation dans la série suivante.

Outre la présence de tous les anciens personnages de la première série avec sept ans de plus, on y retrouve Katsu, l'ainé du "Gang des Trois" prenant part à la guerre mais tué dans la 'dernière bataille.

GUNDAM ZZ :

Le jeune héros de la série s'appelle Judoh ASHIDA, 17 ans. Combinard, fougeux, rebelle, il va se retrouver engagé dans l'AEUG dans des circonstances houleuses, et tout ça parce que Camille BIDAN lui a transmis son aura de New-Type et qu'il sait piloter le Zêta-GUNDAM.

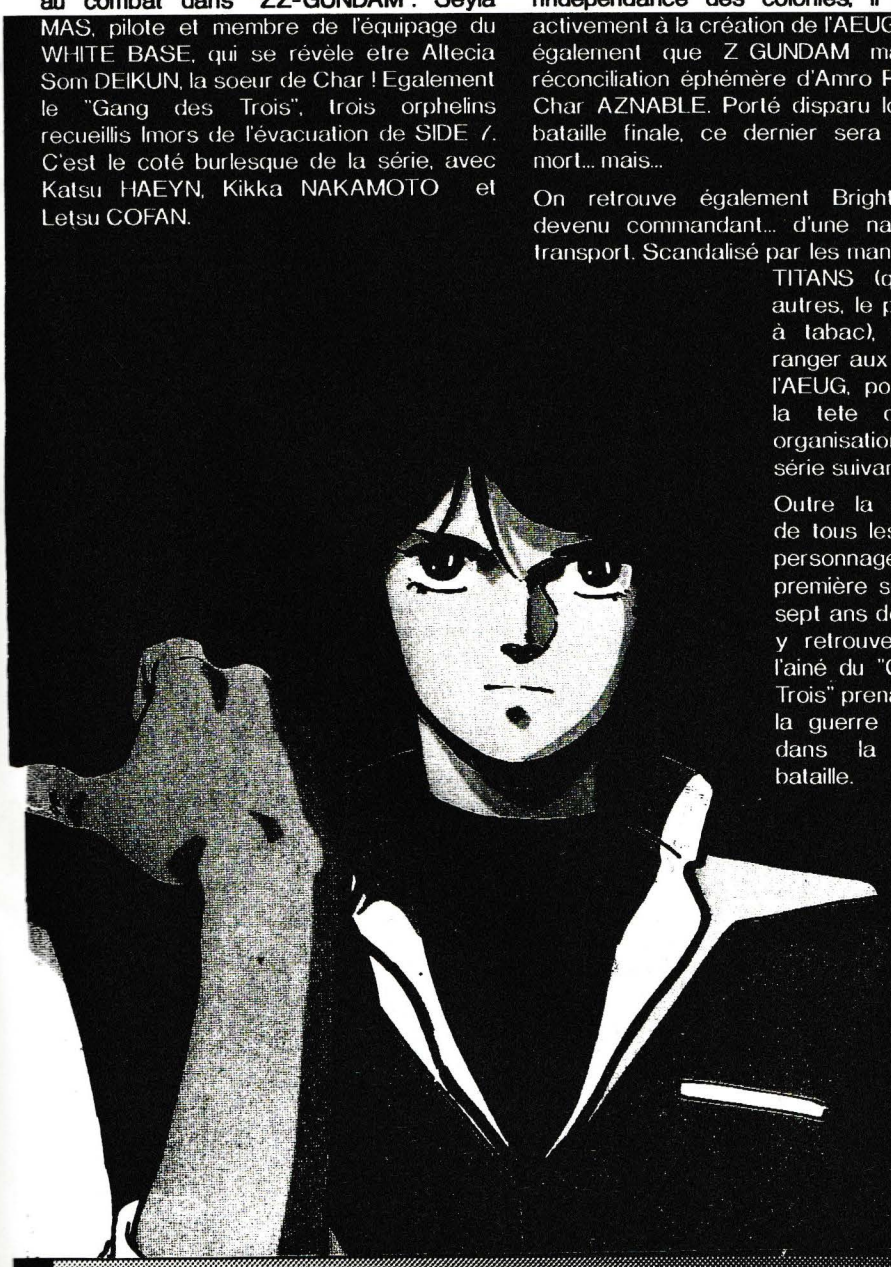
Mais non-content d'entrer dans le conflit tout seul, il entraine également toute sa bande de copains : Beecha OLEG, Mondo AKAGE, Eeno ABBAB, Ell BIANNO et sa petite soeur Leena qui trouvera le moyen de se retrouver dans le camps adverse ! Bien qu'un peu indisciplinés, c'est en fait une bande bien sympathique qui, immature au début, fera son apprentissage des choses de la vie et de la mort par le truchement de la guerre, mais heureusement, la bande finira en entier et au grand complet.

GUNDAM "Char's Counter Attack" :

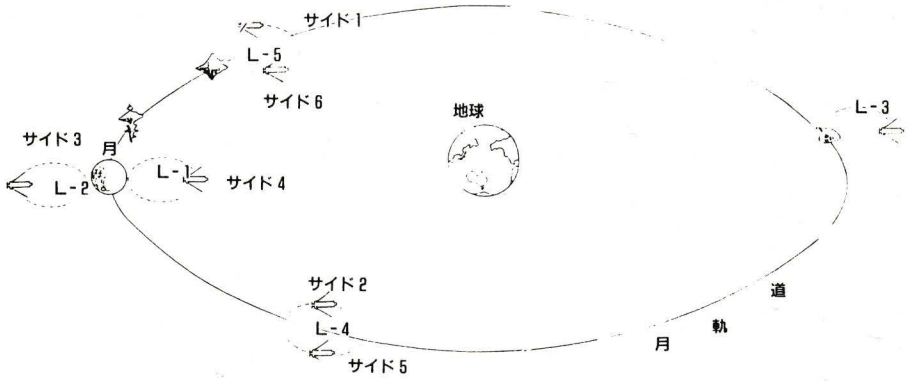
Eeeh oui ! Encore Amro REI, Bright NOAH et Char AZNABLE. Ce dernier ayant perdu ses illusions sur l'efficacité du système politique fédéral, a conclu qu'il fallait frapper un grand coup pour se faire entendre. De ce fait, non seulement il constitue une puissante armée, encouragé par les Spacenoids, mais en plus, il balance d'énormes astéroides sur la Terre pour appuyer ses exigences politiques (l'indépendance des colonies spatiales et des Spacenoids)

Quant à Bright NOAH, après le démentèlement de l'AEUG, il est nommé commandant en chef de RONDO BELL, le groupe de combat spécial issu des Forces Fédérales. Il est en fait l'unique personnages de la série originale qui, non seulement apparait dans toutes les séries mais aussi le seul à survivre à chaque génération.

Enfin Amro REI qui a finalement reussi à vaincre sa phobie de l'espace (Z-GUNDAM), prend le commandement des unités MS de RONDO BELL pour dire ses quatre vérités à Char. Après un ultime duel, les deux héros vont finalement mourrir, pulvérisés par une spectaculaire décharges d'énergie psychique New Type...



WHAT IS GUNDAM ?
-CHRONOLOGIE-



4 Octobre 1957 : Vol historique de Spoutnik 1, premier engin de conception humaine à être lancé dans l'espace.

12 Avril 1961 : Youri GAGARINE devient le premier homme à voler dans l'espace à bord du Vostok 1.

21 juillet 1969 : Le Lunar Excurtion Module de la capsule américaine Apollo 11 atterrit sur la Lune. Neil ARMSTRONG devient le premier homme à poser le pied sur le sol lunaire.

Août 1969 : A l'université de Princeton aux Etats-Unis, G. K. O'NEIL invente le concept de Colonie Spatiale.

1999 : Création du Gouvernement Fédéral de la Terre.

2009 : Création des Forces Fédérales de la Terre.

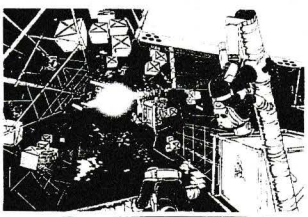
2045 : Début de la construction de la première colonie spatiale.

2046 : UNIVERSAL CENTURY (UC)

2046/ UC 0001 : Début de l'émigration de l'excédent de la population terrienne vers les colonies spatiales.

UC 0009 : Naissance de Zion Zum DEIKUN.

UC 0027 : Etablissement de la première grande cité lunaire VON BRAUN.



UC 0040 : Plus de 40% de la population de la Terre a déjà émigré vers les colonies spatiales.

Naissance d'une nouvelle philosophie : La Philosophie d'Elsem, selon laquelle l'Humanité doit quitter la Terre, symbôle de la décadence, pour conserver son integrité.

UC 0045 : L'astéroide Juno est placé sur l'orbite lunaire et rebaptisé Luna 2. Zion Zum DEIKUN propose une nouvelle idéologie développée à partir de la philosophie d'Elsem : le Contolisme.

UC 0048 : Elaboration du premier siège de pilotage linéaire par Anaheim Electronics, une création de Cowell J. KABANAN.

UC 0050 : Neuf des onze milliards d'êtres humains qui composaient la population terrienne ont déjà émigré vers les colonies spatiales.

UC 0052 : Zion Zum DEIKUN émigre sur SIDE-3 et y commence la propagation du Contolisme.

UC 0059 : Les Forces Fédérales engagent un vaste programme d'amplification de leur armement pour les annes soixantes (UC). Leur principal objectif est la constitution d'une armada spatiale.

Début de la conversion de Luna 2 en port stratégique.

UC 0062 : Zion Zum DEIKUN proclame l'indépendance de SIDE-3.

L'armée de Défense de la population de SIDE-3 est mis en place.

UC 0065 : Sur SIDE-3, le Professeur Y. T. MINOVSKY découvre un nouveau champs de particules. Celles-ci ont la propriété de rendre les radars et les moyens de communications inopérants. Cet effet est nommé Effet Minovsky. Y.T. MINOVSKY commence à entreprendre des recherches plus approfondies.

UC 0067 : Le Gouvernement Fédéral accentue ses pressions économiques sur les colonies.

UC 0068 : Zion Zum DEIKUN meurt des suite d'une maladie, mais on soupçonne Degwin ZABI, un homme politique influent de SIDE-3, de l'avoir fait assassiner.

15 Août 0069 : Degwin Sod ZABI proclame la naissance du Duché de ZION et se nomme Duc.

Sasro ZABI, son second fils est assassiné.

Septembre 0069 : Les membres de la faction de Zion Zum DEIKUN sont expulsés de SIDE-3.

Casval Rem et Alticia Som DEIKUN, les enfants de celui-ci, parviennent à s'enfuir.

L'Armée de Défense de la Population de SIDE-3 est réorganiséé en tant que Force Armée Nationale (plus tard rebaptisée Forces de Zion).

Fin 0069 : Lancement par D. ZABI d'une campagne politique indépendantiste. Devant le désaccord et l'obstination du Gouverment, ZION tourne sa campagne vers les colonies spatiales avec beaucoup de succés.

Parallèlement, ZION commence à développer une nouvelle arme : le Mobile-Suit, robot antropomorphe utilisé à l'origine pour la construction spatiale.

Dans le cadre de ses recherches, le Professeur MINOVSKY découvre un champ magnétique généré par l'Effet Minovsky permettant une fusion nuclèaire plus aisée. Cette découverte ouvre de nouvelles perspectives dont l'élaboration de générateurs de puissance plus compacts et beaucoup plus performants.

Mars 0070 : Les Forces de ZION experimentent avec succès leurs premières applications de l'Effet Minovsky : un nouveau système de propulsion baptisé Système de Propulsion Minovksy.

Mai 0070 : Les Forces de ZION achèvent une nouvelle arme : le canon à Méga-particules.

Septembre 0070 : Les Forces Fédérales intensifient leur programme d'armement. Les Forces Fédérales commencent l'étude des nouveaux cuirassés de la classe SARAMIS et de la classe MAGELLAN.

Décembre 0070 : Luna 2 est transférée au point Lagrange 3 pour la construction de SIDE-7.

0071 : Le CDR (Commandement pour la Recherche et le Développement de ZION) est établit. Un premier réacteur à micro-fusion adoptant les théories de MINOVSKY est achevé.

0072 : ZION colonise l'astèroide AXIS qui se situe dans le ceinture d'astéroides.

0073 : Le premier robot antropomorphe ou Mobile-Suit (MS) est achevé sur SIDE-3. Ce premier modèle est appelé MS-01.

0074 : Casval Rem DEIKUN entre sur SIDE-3 sous l'identité de Char AZNABLE. Il infiltre le Duché de ZION et entre à l'Académie Militaire.

Après les modèles MS-02 et MS-03, ZION développe le MS-04 à réacteur Minovsky.

5 Mai 0075 : Les Forces de ZION achèvent leur premier modèle opérationnel : le MS-05 ZAKU 1, un modèle dérivé du MS-04.

Juillet 0075 : Les Forces de ZION commencent l'étude de nouveaux destroyers pouvant embarquer les MS à leur bord : les vaisseaux de la classe MUSAI.

Les Forces Fédérales commencent à élaborer des armes mobiles tout-terrains à partir d'informations sur le ZAKU, obtenues secrètement sur SIDE-3.

Décembre 0076 : Les Forces de ZION commencent à développer divers types de MS en vue d'une future campagne contre la Terre.

0077 : Le Duché de ZION accélère sa préparation à la guerre d'indépendance.

Des MS-05 ZAKU participent à une action visant à soutenir une révolution sur SIDE-6.

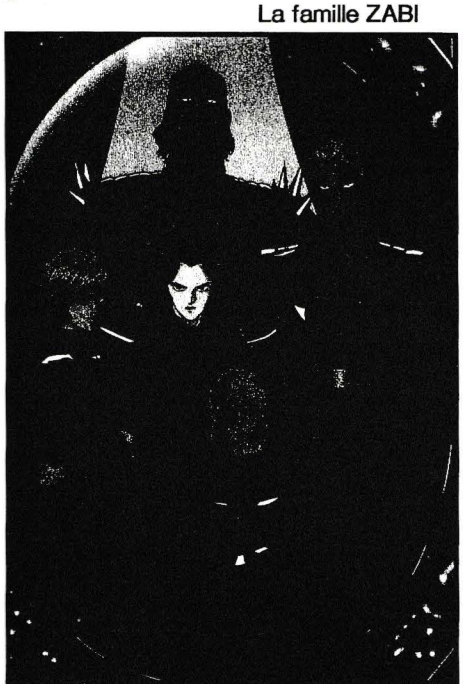
Les Forces Fédérales obtiennent de plus amples informations techniques sur les MS de ZION et développent leur premier prototype : le RX-75 GUNTANK.

ZION étend sa zone d'influence sur la Lune et renforce sa flotte spatiale.

Janvier 0078 : un modèle renforcé et amélioré du ZAKU, le MS-06 ZAKU 2, est achevé et mis en production en série.

Mai 0078 : L'émigration commence sur SIDE-7 alors que la colonie est encore partiellement inachevée.

La famille ZABI



Les Forces de ZION achèvent les prototypes du MS-07, du MS-08 et du MS-09. Une version sous-marine du ZAKU, le MSM-01 (ou encore MS-06M), est également achevée pour le combat sub-aquatique.

Octobre 0078 : ZION affermit ses positions sur l'éventualité d'une guerre et ordonne la mobilisation générale. Parallèlement, ZION écrase violement la station KINTZEM, une de leur colonies qui s'était opposée à leur politique anti-fédérale.

3 Janvier 0079 : DEBUT DE LA GUERRE D'UN AN.

La colonie spatiale SIDE-3 déclare la guerre au Gouverment Fédéral de la Terre pour obtenir son indépendance. Simultanément , les Forces de ZION exécutent des attaques éclairs sur SIDE-1, SIDE-2 et SIDE-4.

4 Janvier 0079 : Les Forces de ZION lancent l'Operation British et commencent à déplacer la station 8 "ISLAND IFISH" de la colonie spatiale SIDE-2.

5 Janvier 0079 : ZION alligne "ISLAND IFISH" sur une trajectoire visant JABROW, le Quartier Général des Forces Fédérales situé en Amérique du sud, dans la forêts amazonienne.

6 Janvier 0079 : Les Forces Fédérales lancent une contre-attaque en vue de contrecarrer l'Operation British par le lancement d'un barrage de missiles puis des Deuxièmes et Quatrième Flottes Fédérales.

8 Janvier : La Quatrième flotte fédérale sous les ordres du Vice-amiral TIANM engage les premiers combats avec les forces de ZION : ZION remporte une victoire écrasante, principalement grâce à l'utilisation de ses MS.

10 Janvier 0079 :

–08H27 : "ISLAND IFFISH" fait son entrée dans l'atmospère terrestre.

–08H41 : "ISLAND IFFISH" s'écrase sur la côte orientale de l'Australie et frappe Sidney de plein fouet, provocant une gigantesque explosion ressentie dans le monde entier. La chute de la station provoque la mort de centaines de millions de gens et creuse un cratère de plusieurs centaines de kilomètre de diamètre.) En outre, l'utilisation aveugle d'armes thermonucléaires provoque la mort de quelques quatre cent cinquante autres millions d'individus au cours des premières batailles.

11 Janvier 0079 : SIDE-6 déclare sa neutralité dans ce conflit.

15/16 Janvier 0079 : La Bataille de LOUM éclate autour de SIDE-5. Submergée par les MS de ZION, l'Armada Fédérale subit de très lourdes pertes. Au cours de cette bataille, se distingue parmi les pilotes de ZION, le commandant Char AZNABLE. Ayant détruit à lui seul plus de trois destroyers fédéraux, il acquiert rapidement une forte réputation d'as dans les deux camps. Il est surnommé Red Comet (La Comète Rouge/ Akai Suisei) en raison de la couleur de son

MS particulier et de ses grandes aptitudes au combat.

Le commandant en chef des Forces Fédérales, le Général REVIL est capturé par le groupe de combat spécial BLACK TRIPLE STAR.

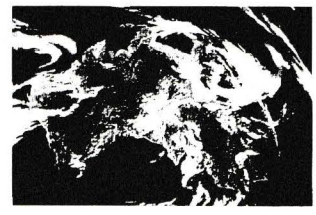
26 Janvier 0079 : Des négociations sont ouvertes en Antarctique.

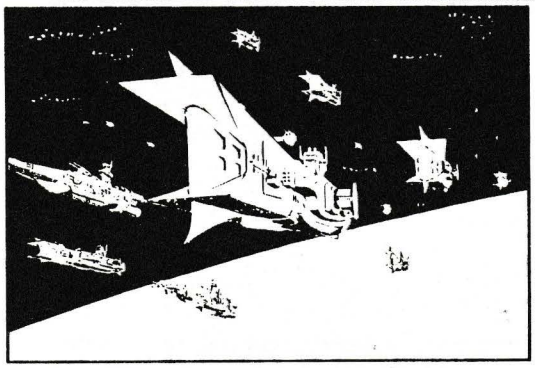
31 Janvier 0079 : Signature du Traité de l'Antarctique. Il interdit l'utilisation d'armes nucléaires et bactériologiques et garantit la non-agression des convois d'hélium 3 (le combustible pour les astronefs).

Le général REVIL parvient à s'échapper miraculeusement. De retour sur Terre, il prononce un discours virulent contre les Forces de ZION.

7 au 15 Février 0079 : profitant de l'hiver très rude, les Forces de ZION lancent leur première vague d'invasion à l'assaut de la Terre.

22 au 28 Février 0079 : ZION lance sa seconde vague d'invasion et conquiert entièrement le continent américain et une grande partie du contient eurasien. Les Forces Fédérales et les Forces de ZION commencent à épuiser tout leur potentiel de guerre, la guerre semble alors avoir atteint le point mort.





Les Forces Fédérales tentent péniblement une contre-attaque à Heidelberg en Allemagne. Après deux semaines de combats, le pont défendu par les Forces de ZION est détruit avec le sacrifice considérable de vingt-trois mille soldats fédérés et sept mille soldats ZION.

5 au 22 Mars 0079 : ZION lance sa troisième puis sa quatrième et dernière vague d'invasion.

Fin Mars 0079 : ZION renforce sa puissance militaire en utilisant les instalations terriennes tombées sous son contrôle. Les Forces Fédérales fortifient Luna 2 et engagent l'opération "V" (pour victoire) qui vise la création de MS.

Avril 0079 : ZION achève la fortification de l'astéroide-forteresse A VAOA KOO, la ligne de défense finale du Duché de ZION.

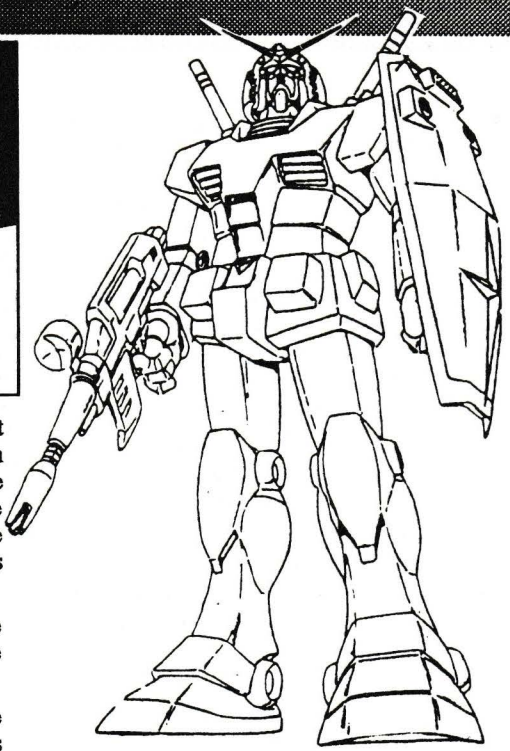
Mai 0079 : Les Forces Fédérales achèvent la construction du premier prototype du RX-77 GUNCANNON .

De leur côté, les Forces de ZION achèvent l'astéroide-forteresse SOLOMON.

Juin 0079 : Le Commandement pour la Recherche et le Développement des Forces de ZION crée le concept de Mobile-Armor (MA) : Une plateforme de combat équipée d'armes très sophistiquées.

Juillet 0079 : Les Forces Fédérales mettent en service leurs premières armes au laser : une mitrailleuse et un sabre-laser alors qu'ils ne disposent encore d'aucun MS opérationnel.

Les Forces de ZION mettent en service le MS-07 GUF tandis que progresse la production en masse des MS amphibies et des MS-09 DOM, équipé d'un système à supraconductivité thermonucléaire.



Août 0079 : les essais terminaux des prototypes du RX-78 GUNDAM, du RX-75 GUNTANK et du RX-77 GUNCANNON sont transférés sur SIDE-7. Cependant, le RX-78 NT-1, le quatrième prototype du GUNDAM, est transféré sur la base de Nova Yamzerya au pôle nord. D'autre part, les Forces Fédérales cherchent à développer de nouveaux modèles de MS à partir du RX-78.

15 septembre : Mise en service du WHITE BASE, le premier destroyer fédéral de la classe PEGASUS, qui reçoit aussitôt l'ordre de quitter JABROW et prendre livraison des prototypes de la série RX.

17 Septembre 0079 : Le WB (WB) fait escale sur Luna 2, en route pour SIDE-7. 18 Septembre 0079 :

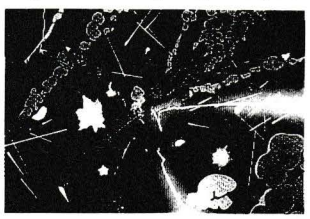
−08H15 : Le WB arrive fait son entrée dans le dock spatial de SIDE-7.

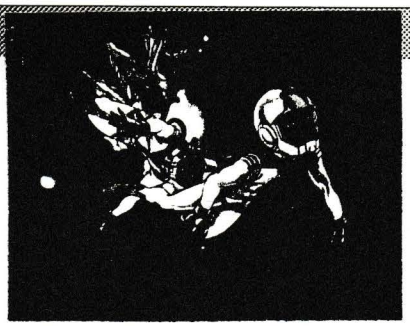
−09h00 : la colonie subit alors une attaque d'un groupe de combat rattaché au commandement de Char AZNABLE. C'est la première bataille de MS de l'histoire. Le second prototype du GUNDAM, le RX-78-2 est alors piloté par Amuro REI, un jeune civil de quinze ans, fils de l'ingénieur Tem REI, concepteur du GUNDAM.

−16H50 : Le WB récupère les prototypes non-détruits par l'attaque et auitte SIDE-7 avec un équipage composé de jeunes civils, évacuant la population de la colonie.

20 Septembre 0079 : Le WB aborde Luna 2 pour y débarquer ses blessés, les civils réfugiés à son bord et pour embarquer un nouvel équipage.

22 Septembre 0079 : Le WB entre dans l'orbite terrestre puis descend vers l'Amérique du Nord, toujours poursuivi par





l'unité de Char AZNABLE. Le RX-78 effectue la première entrée non-assistée d'un MS dans l'atmosphère. Sitôt après, les unités terrestres et aériennes de Garma ZABI, fils cadet du duc Degwin ZABI, engagent le combat avec le WB.

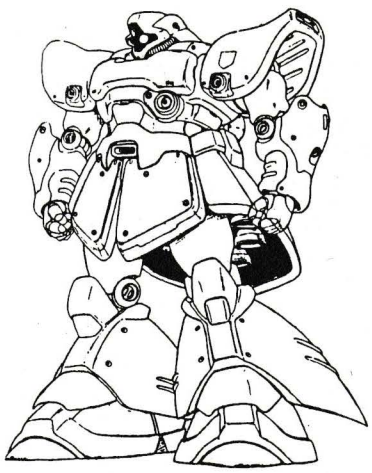
4 Octobre 0079 : au cours d'une attaque aérienne massive, le WB parvient à tendre un piège à la division de Garma ZABI et effectue une contre-attaue victorieuse qui se solde par la destruction de la division ZION; Mort de Garma ZABI. Le WB est dérouté de JABROW vers le continent Nord-américain.

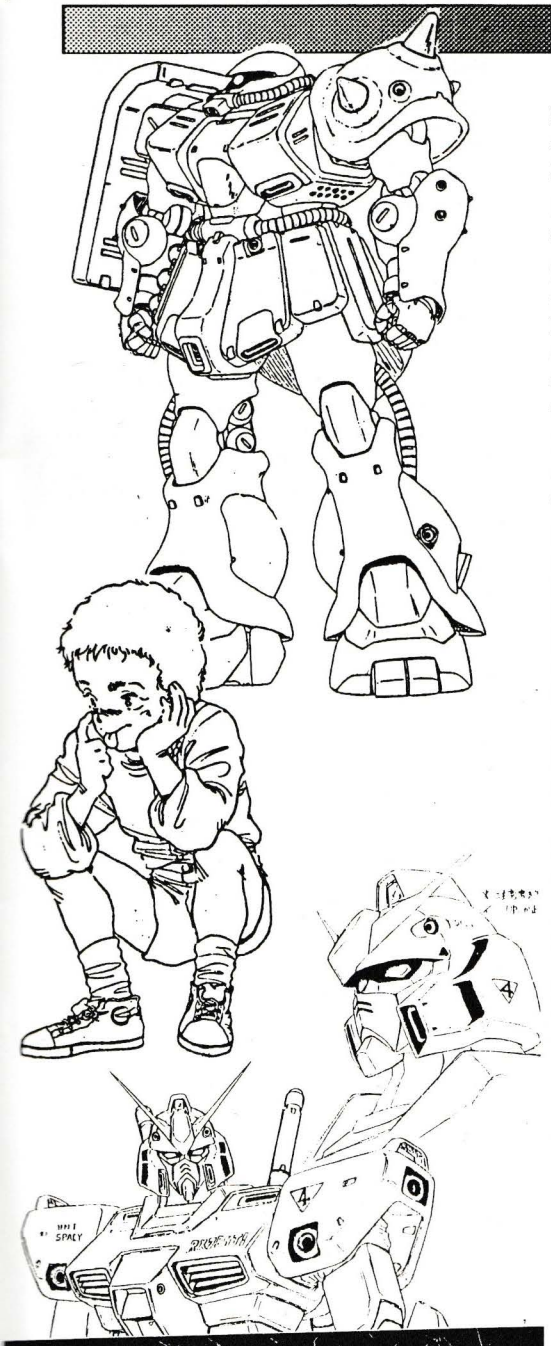
6 Octobre 0079 : sur la station 1 de SIDE-3, Gihren ZABI annonce publiquement la mort au combat de son frère et prononce un discours enflammé, diffusé à travers le monde, ravivant l'esprit de combativité du peuple ZION. En représailles de la mort de Garma ZABI, le groupe d'assaut spécial du capitaine Ramba RAL est expédié sur Terre.

11 Octobre 0079 : les divisions du Général REVIL quittent le port de Douvres en vue de l'Opération ODESSA, une vaste contre-offensive en vue d'éliminer les forces de ZION stationnées dans les régions minières de l'Europe Centrale. WB atteint le continent asiatique.

fin Octobre 0079 : adoption d'un cycle de vingt-quatre heures sur les chaines de production du nouveau MS fédéral : le RGM-79 GM. Le troisième prototype du GUNDAM est achevé mais la mise en service est retardée en raison de l'adoption du Revêtement Magnétique (Magnet Coating), également prévu pour être appliqué sur le quatrième prototype.

Les Forces de ZION introduisent en service opérationnel le MS-09 RICK DOM II,





version améliorée du MS-09 et mettent en service des armes au laser. ZION commence à développer avec l'organisation FLANAGAN un système de contrôle psychique appelé PsychommU System.

2 Novembre 0079 : le WB engage le combat avec le groupe d'assaut du capitaine RAL. A l'issue du combat, le WB entre en conact pour la pre,ière fois avec les forces du général REVIL et est rattaché à l'opération ODESSA; Bright NOAH est promu lieutenant et devient le plus jeune commandant de bord des Forces Fédérales à 20 ans.

5 Novembre 0079 : Les Forces Fédérales engagent l'opération ODESSA.

9 Novembre 0079 : Fin de l'Opération ODESSA, qui se conclue par une victoire Fédérale écrasante. Le colonel Ma KUBE, chef des arnées de ZION en europe Central, est contraint d'évacuer son quartier général à destination de l'espace.

18 Novembre 0079 : L'unité de Char AZNABLE repère le WB, alors que celui-ci est en escale technique à Belfast en Irlande.

20 Novembre 0079 : Mise en service opérationnel à grande échelle du RGM-79 GM. Développement de nouvelles versions : le RGM-79GS pour le combat spatial, le RGM-79SC et SP "GM SPINER" pour les opérations nocturnes et spéciales, et le RGC-80 GM CANNON.

21 Novembre 0079 : la 26è unité sous-marine lance une attaque sur Belfast sous les ordres de Char AZNABLE en vue de détruire le WB.Echec de l'opération.

26 Novembre 0079 : Extension du théatre d'opération Africain.

27 Novembre 0079 : Le WB parvient enfin à rallier JABROW.

29 Novembre 0079 : Les Forces de ZION lancent une opération aéroportée sur JABROW. Infiltant également le Quartier Général des Forces Fédérales par voies terrestres et sous-marine, ZION livre une violente bataille en vue de détruire les installations de MS, mais l'opération se solde par un échec.

2 Décembre 0079 : La Seconde Flotte Fédérale sous les ordres de l'amiral TIANM est lancée de JABROW en direction de Luna 2.

3 Décembre 0079 : Bright NOAH est nommé capitaine et Amro REI lieutenant. Les deux premiers modèles du Core-Booster sont transférés sur le WB.

4 décembre 0079 : Le WB est lancé vers l'espace en tant que treizième Troupe Mobile Indépendante et reçoit l'ordre de servir d'appât en focalisant toute l'attention de l'ennemi sur lui tandis que l'Armada Fédérale se rassemblera autour de Luna 2 pour préparer l'Opération STAR-One visant la conquête des Astéroides-Forteresses de ZION.Le colonel Char AZNABLE quitte à son tour la Terre à partir de la base de Californie.

5 décembre 0079 : les Forces Fédérales engagent le début de la campagne d'Afrique avec l'emploi massif des GM.

6 Décembre 0079 : Les Forces Fédérales décident de transférer le quatrième prototype du GUNDAM sur SIDE-6 pour le livrer au WB dès la fin des derniers essais.

Le MS-14 GELGOOG est mis en service au sein des Forces de ZION.

14 Décembre 0079 : Le quatrième prototype

du GUNDAM, le RX-78 NT-1 est évacué de sa base polaire alors que celle-ci subit une attaque du groupe d'assaut spécial CYCLOPS des Forces de ZION.

15 Décembre 0079 : Les Forces Fédérales commencent à pousser les Forces de ZION hors d'Amérique du Nord et hors d'Afrique.

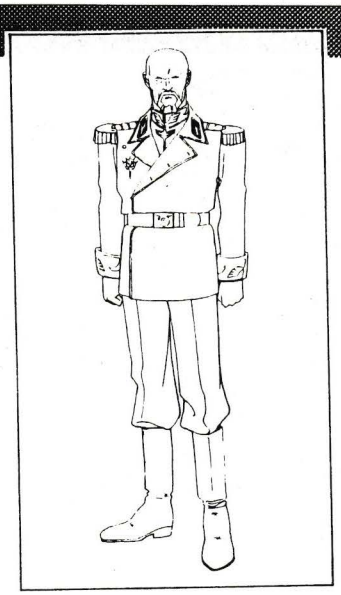
16 Décembre 0079 : ZION sort son premier Mobile-Armor à contrôle PsychommU : le MAN-08 ELMES. Le pilote choisi est le lieutenant Lalaa SUN, sélectionnée par l'Organisation FLANAGAN et placée sous le commandement du colonel Char AZNABLE.

17 Décembre 0079 : ZION localise le RX-78 NT-1 sur la colonie périphérique de SIDE-6 au cours d'une attaque.

18 Décembre 0079 : Le Haut Commandement ZION de la Base GRANADA lance l'Opération RUBICON et infiltre les quatre membres restant du groupe CYCLOPS sur la station périphérique de SIDE-6 où a été localisé le GUNDAM NT-1.

19 Décembre 0079 : GRANADA envoie une

l'astéroide solomon



le general DELAZ

escadre de trois destroyers lancer une attaque sur SIDE-6 pour camoufler l'inflirtation du groupe CYCLOPS. Le MS-14JG GELGOOG Jaegger, une version améliorée du GELGOOG, entre en service avec notamment l'adoption d'un canon intégré.

20 Décembre 0079 :

–19H30 : le groupe CYCLOPS pénètre dans la base secrète fédérale par les conduits sous-terrains.

–19h40 : apparition dans la station d'un Ms expérimental ZION isolé (en l'occurence un MS-18E KÄMPFER). Anéantissement de l'escadrille embarquée à bord du GREY PHANTOM et attaque des installations militaires secrètes des Forces Fédérales .Objectif présumé : la destruction du quatrième prototype du GUNDAM.

–19h50 : une explosion criminelle provoque une légère fissure dans la coque de la station.

–20H00 : le RX-78 NT-1 "ALEX" GUNDAM engage le combat avec le MS-18E. Le combat se solde par la neutralisation du MS de ZION. Dans l'enceinte de la base, le groupe CYCLOPS est démasqué et engage une lutte désespérée. Mort de deux des trois membres infiltrés, dont le capitaine Steiner HARDY. Echec de l'opération RUBICON.

22 décembre 0079 : La Seconde Flotte Fédérale quitte Luna 2.

sur GRANADA, le lieutenant-colonel KILLING ordonne le transfert de missiles nucléaires de la base vers l'escadre en position près de SIDE-6. La station 3 de SIDE-3 achève d'être convertie en canon-laser géant.

24 Décembre 0079 : les Forces Fédérales engagent la première phase de l'Opération STAR-One visant la conquête de SOLOMON. Premier grand déploiement des RGM-79 "GM".Les Forces Fédérales utilisent leur Hyper-Rayon Laser, le Solar System. Le commandement de SOLOMON ordonne l'abandon de l'astéroïde-forteresse. Mort du troisième fils de Degwin ZABI, Dozru, au cours d'un affrontement avec Amro REI.

25 Décembre 0079 :

–Tôt dans la matinée: les dernières unités ZION se rendent. SOLOMON tombe au mains des Forces Fédérales et est rebaptisé KOMPEI ISLAND .

–10H55 : l'escadre ZION est anéantie à proximité de SIDE-6 par la 14è escadre de la 3è Flotte Fédéral. La présence de missiles nuclèaire laisse à penser que ZION s'apprêtait à les utiliser sur la colonie.

–12h00 : le sergent Bernard WISEMEN, dernier survivant du groupe d'assaut spécial CYCLOPS engage le combat avec le RX- 78 avec un MS-06FZ ZAKU FZ mal armé. Le ZAKU parvient à neutraliser le GUNDAM NT-1 avant d'être lui-même totalement détruit.

30 Décembre 0079 :Le Duc Degwin ZABI demande l'ouverture de pourparlers de paix au Gouvernement Fédéral. Allant à l'encontre des ordres donnés par son père, Gihren ZABI fait tirer intentionnellement le Solar Ray, l'Hyper-Rayon Laser développé par ZION détruisant la majeure partie de la Troisième Flotte Fédérale ainsi que le GREAT DEGWIN, l'astronef qui transportait don père. Les Forces Fédérales ont ainsi perdu plus de 30% de leur Armada, mort du Général REVIL.

31 Décembre 0079 : Bataille de A VAOA KOO. Acullés dans leur dernière place forte, les Forces de ZION engagent leur ultime bataille. Malgré une première phase en leur faveur, les Forces de ZION sont progressivement submergées par l'écrasante superiorité numérique des Forces Fédérales.

Kycillia ZABI exécute son frère pour paricide (La version ZION affirme qu'il serait mort au combat).

La forteresse A VAOA KOO tombe aux mains des fédérés. Mort au combat de Kycillia ZABI. Char AZNABLE/Casval Rem DEIKUN disparait sans laisser de traces, de même que plusieurs unités entières sous la conduite du Général Aiguille DELAZ. Destruction du GUNDAM et du White Base.

1er Janvier 0080 : La paix est signée entre le Gouvernement Fédéral de la Terre et le Duché de ZION sur la cité lunaire de GRANADA.

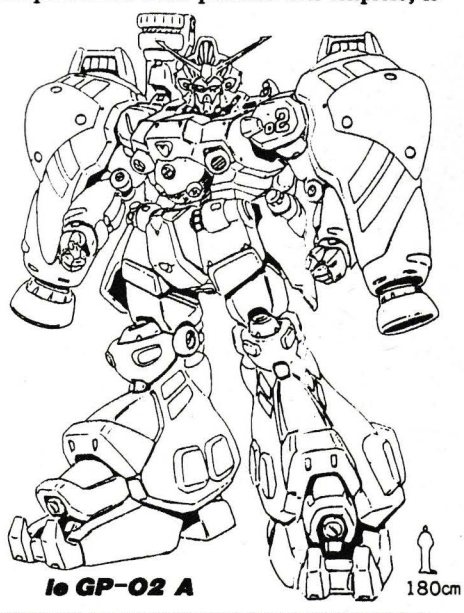
FIN DE LA GUERRE D'UN AN.

Mi-Janvier 0080 : Une grande partie des rescapés de la Flotte de ZION se rassemble sous la bannière de Maharaja KAHN, ancien officier de l'état-major de Dozru ZABI, et se dirigent vers l'astéroide AXIS. Parmi le groupe d'exilés se trouvent Zena ZABI, épouse de Dozru ZABI, et leur fille Mineba.

Février 0080 : Les Forces Fédérales prennent la décision d'englober le matériel des Ex-Forces de ZION dans leur armement.

Juin 0080 : Démantèlement des dernières bases fortifiées ZION sur le continent africain. On ignore encore combien de bases secrètes existent et sont encore en activité.

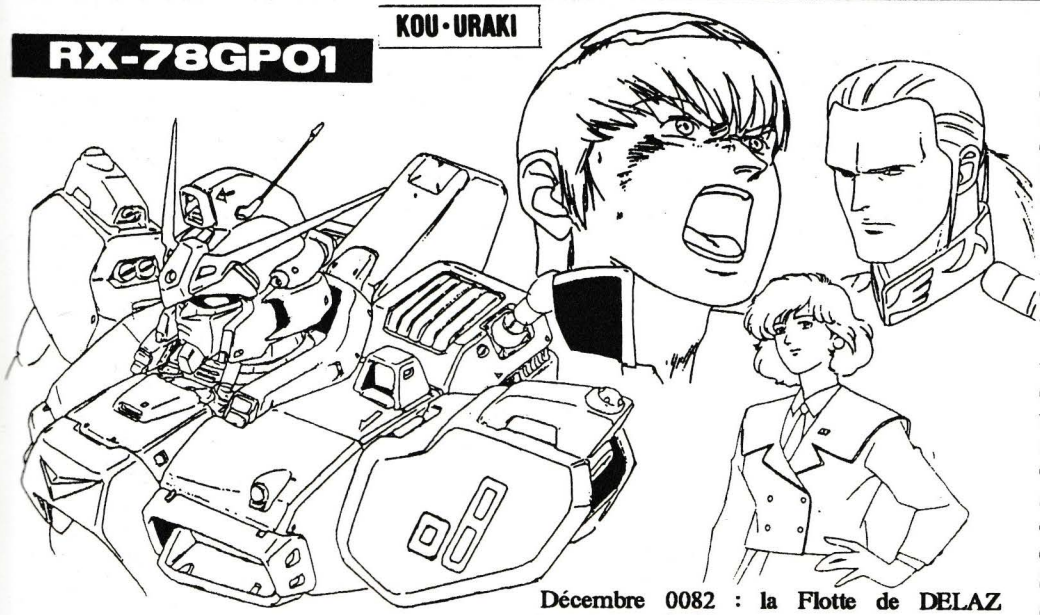
Fin 0080 : Le Gouvernement Fédéral commence à financer la réparation de tous les dommages subis sur Terre pendant la guerre. Cependant, il délaisse volontairement les colonies spatiales et les écarte de son plan de reconstruction; le Gouernement craint en effet que la Terre soit de nouveau dépassée et que les colonies tentent une nouvelle fois de gagner leur indépendance. Pour parfaire son emprise, le



le GP-02 A

RX-78GP01

KOU·URAKI



Gouvernement Fédéral décide d'adopter une politique coloniale très ferme et impose de lourdes restrictions économiques aux grands groupes industriels désireux d'orienter leurs activités vers les colonies.

UC 0081 : Les troupes fidèles au Général Aiguille DELAZ commencent à entreprendre des actions de types "Guerrilla", alors que celui-

ci installe son Quartier Général près d'une station-chantier désaffectée et la baptise "Jardin d'Epines".

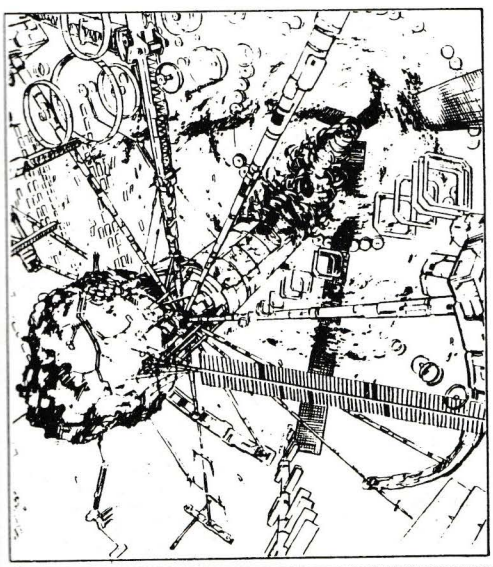
28 Mars 0081 : Les derniers fidèles de la dynastie ZABI atteignent enfin l'astéroide AXIS.

5 Mai 0081 : Mort de Zena ZABI sur AXIS.

17 Septembre 0081 : La Flotte de DELAZ engage des tractations sécrètes avec le groupes industriel Anaheim Electronics pour l'élaboration de ses futurs MS.

20 Septembre 0081 : Le Colonel John KOWEYN confie à Anaheim Electronics la réalisation du projet GUNDAM.

UC 0082 : Nouvelles innovations sur le design du siège de pilotage linéaire permettant désormais une vue globale de 360 dégrés tout autour du pilote.



Décembre 0082 : la Flotte de DELAZ commence à développer ses propres MS à "Jardin d'Epines".

Janvier 0083 : La Flotte de DELAZ prend connaissance du projet GUNDAM et infiltre des espions chez Anaheim Electronics.

Mars 0083 : Le Général Delaz décide de mettre sur pied une vaste opération incluant le facteur GUNDAM dans ses calculs.

Mai 0083 : Mise en service opérationnel au sein de la Flotte de Delaz du MS-21C DRA-C extrapolé à partir du MS-06F2 ZAKU II.

30 Juillet 0083 : La Flotte de DELAZ achève la mise au point de l'Opération "Débris d'Etoile".

9 Août 0083 : Mort de Maharaja KAHN.

11 Août 0083 : La fille de Maharaja KAHN, Hamahn, prend la direction de l'organisation AXIS et assure la Régence au nom de la Princesse Mineba ZABI, unique héritière de la dynastie.

Septembre 0083 : L'établissement du concept de "Moveable Frame" concernant la construction des MS permet la standardisation et la simplification du montage des chassis et des pièces de tous les modèles de MS.

Découverte du Gundalium Gamma, une variante plus résistante et deux fois plus légère que le Gundanium utilisé précédement sur le RX-78 GUNDAM.

18 Septembre 0083 : Anaheim Electronics achève la construction du RX-78GP-02A "PHYSALIS" (prononcer "Saisalis") à Von Braun sur la Lune.

29 Septembre 0083 : Achèvement du RX-78 GP-01 "ZEPHYRANTHES". Prévisions pour le RX-78 GP-01Fb Full Burnian.

4 Octobre 0083 : Achèvement du RX-78 GP-03 "DENDROBIUM Stamen" (Pronocer Steimen)

7 Octobre 0083 : L'ALBION, nouveau destroyer fédéral de la classe PEGASUS extrapolé à partir du WHITE BASE, prend livraison des prototypes du RX-78 GP-01 et 02 à Von Braun pour les transférer sur la Base de Tollington en Australie.

9 Octobre 0083 : Le Général DELAZ fait descendre le Commandant Anabel GATOH, surnommé "le Cauchemar de SOLOMON" depuis ses exploits durant la fameuse bataille de SOLOMON, sur le continent africain.

13 Octobre 0083 :

—15h00- L'ALBION arrive sur la Base de Tollington. Déclenchement de l'Opération "Débris d'Etoile".

—21h00- La Base est attaquée par un commando de MS de ZION soutenus par une attaque aux missiles provenant d'un sous-marin. Profitant de la confusion, le Commandant Anabel GATOH parvient à s'emparer du RX-78 GP-02A alors que les ogives nucléaires venaient juste d'y être chargées. Le RX-78 GP-01, piloté par le Sous-Lieutenant Kow URAKI, tente de le stopper, mais le GP-02 parvient à s'enfuir.

14 Octobre 0083 :

—Milieu de la nuit : Le commando rattaché aux troupes du Général DELAZ tente une première fois d'évacuer le prototype volé par la navette KoMusai, mais la tentative échoue avec l'intervention du GP-01. Les MS de Tollington reçoivenit l'ordre de se lancer à la poursuite du GP-02A, mais ce dernier parvient à leur échapper grâce à l'intervention du sous-marin de classe Yu-Kon "BALLFISH".

—10h51 : L'ALBION reçoit à son tour l'ordre de se lancer à la poursuite du GUNDAM GP-02A. Le Capitaine South BURNING est nommé chef du bataillon de MS qui sera embarqué à bord de l'ALBION et reçoit des pilotes vétérans en renfort. Les deux premiers prototypes opérationnels du RGC-83 "GM-CANNON" sont également embarqués sur l'ALBION. Le Sous-Lieutenant URAKI est officiellement désigné pour être le pilote du GUNDAM GP-01, au dépens du Lieutenant Bernard MONSHA.

16 Octobre 0083 : L'ALBION reçoit l'ordre de partir à destioation du continent africain.

23 Octobre 0083 :

—09h14 : Le Commandant Anabel GATOH rejoint la base secrète de KINBARAID en Afrique.

—Fin de martinée : Le commandant de l'ALBION, Cdt SCHNAPS, reçoit de nouvelles directives de JABROW lui ordonnant la destruction du GP-02A. Peu après, le mécanicien d'Anaheim Electronics, Nick ORVILLE,est identifié comme étant un espion de ZION. Il parvient à s'enfuir en subtilisant le prototype du Core Fighter II et tente de rejoidre la base de Kimbaraid.

—13h15 : Le Colonel Neuen BITTER commandant la Base de Kimbaraid déclenche une opération de diversion pour retarder l'ALBION et permettre l'évacuation du GP-02A par HLV (Heavy-Lift Launch Vehicle)

—14h01 : Malgré une dernière tentative de

l'ALBION au canon, Anabel GATOH parvient à évacuer la base, direction l'espace.

–14h27 : la Base de Kimbaraid capitule.

–14h30 : Une flottille de destroyers MUSAI dirigés par le Commandant Willy GRADOL détruit deux astronefs fédéraux avant de récupérer le HLV.

24 Octobre 0083 : L'ALBION est à son tour lancé vers l'espace.

25 Octobre 0083 : La flottille du Colonel Cima GARAHAU reçoit l'ordre de rejoindre la Flotte de DELAZ.

31 Octobre 0083 :

–09h23 : Le PEER GYUNT de GRADOL et GATOH évite de peu un collision avec le LILI MARLEN, le navire amiral de Cima GARAHAU.

–10h37 : Le PEER GYUNT rejoint "Jardin d'Epines". GATOH livre le GP-02A à DELAZ.

–10h51 : L'ALBION reçoit le renfort de deux astronefs de classe SARAMIS.

–12h19 : L'ALBION est attaqué par les troupes de GARAHAU et le GUNDAM GP-01 est gravement endommagé lors de l'engagement.

1er Novembre 0083 : Début du déplacement de deux stations "Colony JACK" de SIDE-1 vers SIDE-3.

2 Novembre 0083 : L'ALBION fait escale aux installations de Anaheim Electronics prés de Von Braun. Le RX-78 GP-01 y est remis en état et converti dans sa version Full Burnian.

4 Novembre 0083 :

–Début de matinée : Le RX-78 GP-01Fb Full Burnian effectue ses premiers tests opérationnels.

–20h55 : Un MA-06 VAL-WALO de la Flotte de DELAZ infiltré sur la Lune menace de détruire les installations d'Anaheim Electronics et réclame un affrontement avec le GUNDAM GP–01

–21h18 : - Fin du duel qui se solde par la victoire du GUNDAM.

21h40- L'ALBION reçoit l'ordre de rejoindre la Mer de SOLOMON.

5 Novembre 0083 : La flottille de GATOH quitte "Jardin d'Epines" à destination de la Mer de SOLOMON.

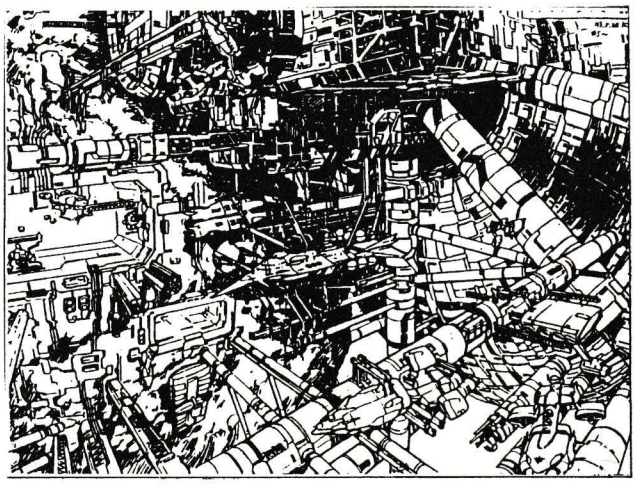
7 Novembre 0083 : La flottille de GATOH fait son entrée dans la Mer de SOLOMON.

8 Novembre 0083 :

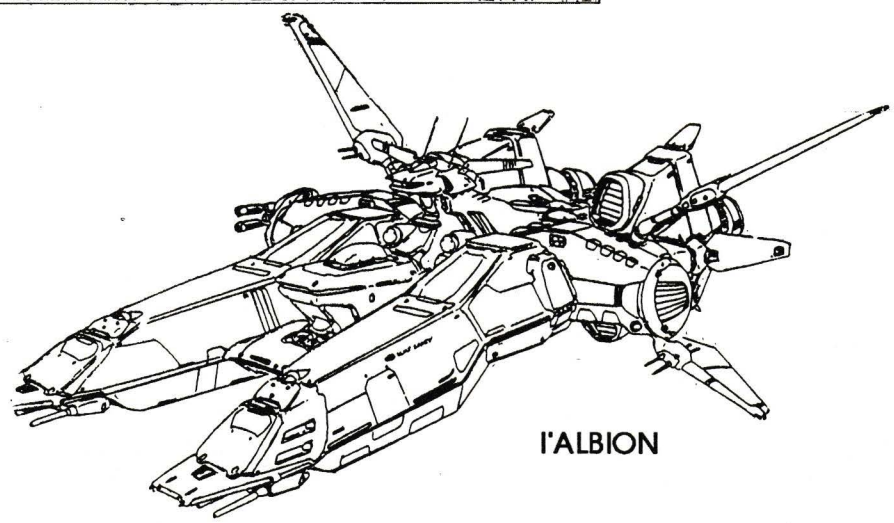
–14h52 : Le BIRMINGHAM, destroyer amiral de la Flotte Fédérale, croise de peu la Flottille de Cima GARAHAU sans qu'il y ait d'échange de tir.

–15h16 : La flottille de GARAHAU passe en mode opérationnel et engage une première attaque pour ralentir la progression de l'ALBION.

–15h27 : Mort du Commandant South BURNING. le Lieutenant Alpha A. BEYT est nommé chef du groupe des MS de



Le quartier général du géneral DELAZ, Jardin d'épine...



l'ALBION

l'ALBION. Le Sous-Lieutenant Kow URAKI est fait Lieutenant.

10 Novembre 0083 :

–00h00 : Le navire amiral de DELAZ, le GWADEN quitte "Jardin d'Epines" avec la totalité de la Flotte pour la phase terminale de l'Opération "Débris d'Etoile".

–02h23 : Un corps expéditionnaire ZION en provenance d'AXIS, sous la commandement de l'Amiral Youri HULSER pénètre dans l'orbite circum-terrestre et prend contact avec la Flotte de DELAZ.

–13h00 : Début de la commémoration du quatrième anniversaire de la première grande victoire fédérale : l'Opération ODESSA, sur KOMPEI ISLAND (SOLOMON) en présence du commandant en chef de la Flotte Fédérale : l'Amiral Green WYATTS.

La flottille de GATOH lance ses MS en vue d'une opération de diversion tandis que GATOH, à bord du GP-02A, s'approche de SOLOMON par un autre itinéraire.

–14h31 : Parvenu au dessus de SOLOMON, GATOH lance un obus nucléaire sur la Flotte Fédérale. Destruction des deux tiers de la Flotte. Mort de l'Amiral Green WYATTS.

–15h05 : Les GP-01Fb et GP-02 s'entre-détruisent au cours d'un violent affrontement. Les pilotes sont tous deux récupérés par leur propre flotte.

–16h27 : La flottille de GARAHAU se déplace vers les deux stations "Colony JACK".

–16h50 : L'ALBION se dirige vers RABIAN ROSE, le dock spatial d'Anaheim Electronics où s'effectuent les essais opérationnels du RX-78 GP-03.

21h08- GARAHAU intercepte les deux stations "Colony JACK" convoyées par STRAWBERRY 9.

–21h11 : GARAHAU fait sauter des charges explosives sur les miroirs afin de modifier la rotation des deux stations et les réunir.

–21h26 : les deux "Colony JACK" se percutent et l'une, "ISLAND EASE", est allignées sur une trajectoire visant Von Braun sur la lune.

–21h35 : Les survivants de la Flotte Fédérales quitte KOMPEI ISLAND pour intercepter les "Colony Jack".

11 Novembre 0083 :

–04h14 : La Flotte principale de DELAZ effectue la jonction avec la flottille de GARAHAU pour assurer l'escorte de la station.

–05h35 : La flottille de GATOH effectue la jonction avec le corps expéditionnaire en provenance d'AXIS et obtient les commandes du AMX-002/AMA-X2 NEUE ZIEL, le nouveau Mobile-Armor développé sur AXIS pour cette opération.

–05h57 : L'ALBION aborde RABIAN ROSE et entreprend de négocier le transfert du RX-78 GP-03S GUNDAM GP-03 "Dendrobium Stamen"

–08h51 : L'avant garde de la Flotte Fédérale engage le combat le neue ziel.

-9h25 : GATOH et le corps expéditionnaire d'AXIS effectuent leur jonction avec la Flotte de DELAZ.

–10h40 : Arrivés à proximité de la Lune, la Flotte de DELAZ utilise le système de poussée LASER de Von Braun pour modifier la couse d'"ISLAND EASE" et l'alligner sur une trajectoire visant son véritable ojectif: la Terre... Délai avant collision : -2274 minutes.

–12h12 : Mort de Lucette ODEVEE, responsable du programme GP-03, tuée par des officiers fédéraux alors qu'elle tentait de remettre les commandes du GUNDAM GP-03 au lieutenant Kow URAKI contre les ordres de JABROW.

–15h18 : L'ALBION envoie le GUNDAM GP-03 en avant garde pour intercepter la Flotte de DELAZ. Pilote aux commandes : le Lieutenant Kow URAKI.

12 Novembre 0083 :

–10h06 : Le GUNDAM GP-03 engage seul le combat avec la Flotte de DELAZ. Délai avant le passage de la station dans la zone limite : -568 minutes.

–10h50 : Le GUNDAM engage le combat avec le NEUE ZIEL de GATOH. La Flotte d'AXIS s'éloigne de la Flotte de DELAZ.

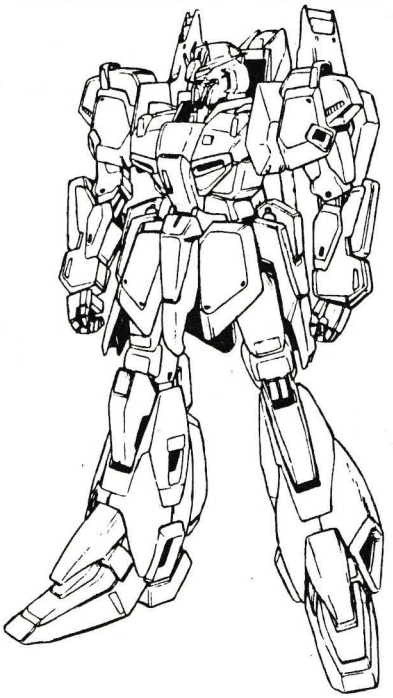
–13h51 : la flotte fédérale en provenance de KOMPEI ISLAND intercepte la flotte d'AXIS.

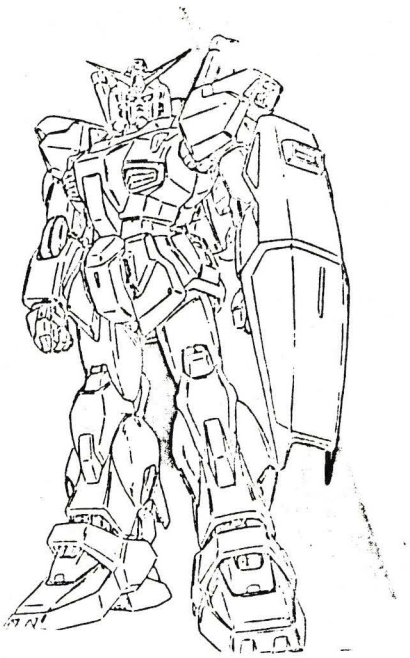
–17h15 : Le Colonel Cima GARAHAU exécute le Général DELAZ.

–17h19 : GARAHAU prend contact avec le commandement suprême de la Flotte Fédérale pour négocier sa reddition. A JABROW, le général de division John KOWEYN est mis au arrêts par le général Jamitov HIGHMAN.

––17h30 : la Flotille de GARAHAU repère le SOLAR SYSTEM II, en cours de déploiement sur la trajectoire de la station coloniale.

–19h34 : "ISLAND EASE" passe la zone limite. Délai avant collision avec la terre : -300 minutes. La Flotille de GARAHAU effectue une jonction avec la Flotte Fédérale et prend position pour défendre le SOLAR SYSTEM II. Ayant reperé le SOLAR SYSTEM à son tour, la Flotte de DELAZ stoppe sa progression.





–20h15 : Le colonel CIMA GARAHAU exécute le général DELAZ.

–21h04 : la division de MS de GATOH lance une attaque générale sur le SOLAR SYSTEM. Délai avant impact : -210 minutes.

–21h47 : Le SOLAR SYSTEM II fait feu sous les ordres du colonel Bask OM. Une majeure partie de la Flotte de DELAZ est détruite, mais le tir est un echec : la station coloniale est toujours sur sa trajectoire et percute le SOLAR SYSTEM de plein fouet. Délai avant impact : -166 minutes 47secondes.

–22h41 : Mort au combat du Colonel GARAHAU.

–23h11 : Le Commandant Anabel GATOH aborde "ISLAND EASE" pour allumer le système de propulsion de la station et achève les dernières corrections de trajectoire. Délai avant impact : -82 minutes 54 secondes.

–23h32 : Dernière confrontation entre Kow URAKI et Anabel GATOH. Mort de Anabel GATOH.

13 Novembre 0083 :

–00h00 : Les restes du SOLAR SYSTEM II effectuent un second tir pour éliminer les derniers destroyers de la Flotte de DELAZ.

–0h07 : Les survivants de la Flotte de DELAZ tentent de percer les lignes fédérales pour essayer de rejoindre la flotte d'AXIS. Les Forces Fédérales intiment l'ordre formel de fairedemi-tour à la flotte de l'amiral Youri HUSLER.

–0h13 : ISLAND EASE passe au-dessus de JABROW (heure locale : 20h13, le 12 novembre 0083).

–0h34,38 sec : "ISLAND EASE" s'écrase sur le continent Nord Américain.

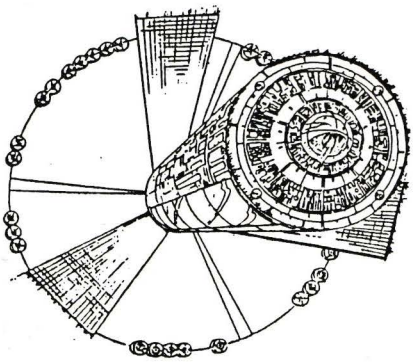
–1h05 : l'amiral HUSLER ordonne à sa flotte de faire route pour AXIS.

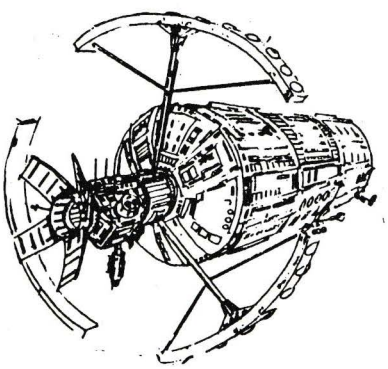
–1h19 : mort au conmvat du commandant Anavel GATOH.

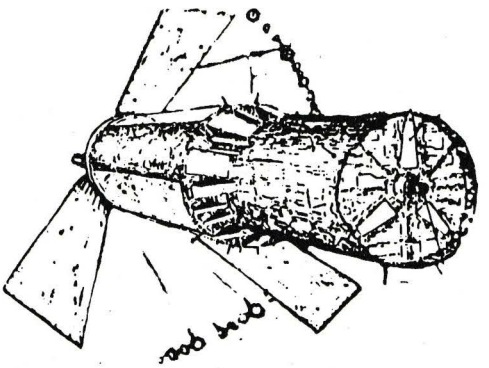
23 novembre 0083 : le colonel Eypar SCHNAPS, ex-commandant de bord de l'ALBION, passe en cour martiale et est condamné à la peine de mort. Le lieutenant Kow URAKI est retrogradé au grade de sous-lieutenant et condamné à une peine de reclusion d'un an.

4 Décembre 0083 : Jamitov HIGHMAN impose au Gouvernement Fédéral la formation d'un corps d'armée spécial : les TITANS, dont le rôle serait de poursuivre les survivant de ZION et de prévenir toute tentative d'émancipation de la part de colonies spatiales.

Le mois de Décembre 0083 correspond





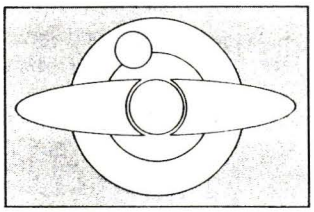


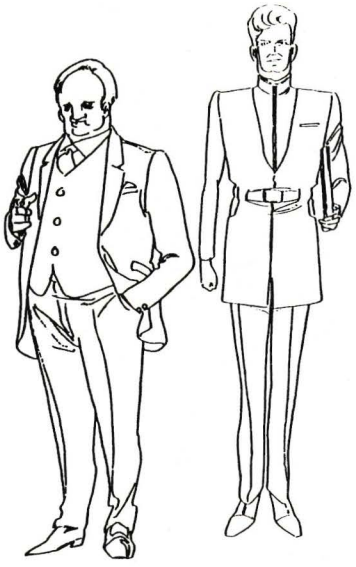
Types de colonies ZION : Island, Side 1, Sweet Water.

également à la partie la plus active de la chasse aux survivants de ZION

Fin décembre 0083 : l'ex-équipage de l'ALBION et les pilotes Bernard MONSHA, Alpha A. BEYT et Chap ADEL sont incorporés dans les nouveaux effectifs des TITNAS.

10 mars 0084 : le sous-lieutenant Kow URAKI est gracié. Après sa libération, il est affecté sur la base expérimentale d'OAKLY en Caroline du nord, USA (fin de GUNDAM 0083 "STARDUST MEMORY").





CARBYNE et Blex FORLA

21 Septembre 0084 : Char AZNABLE est de retour dans le système Terre-Lune.

UC 0085 : Ayant des doutes sur la politique menée par le Gouvernement, Blex FORLA, un sénateur de la Fédération, émigre sur SIDE-2 afin de regrouper autour de lui les personnes adhérant à son projet de réforme. Arrêté par les Forces Fédérales, il est secouru par un certain Capitaine Quatro BAJEENA, l'un de ses partisans.

Printemps 0085 : Blex FORLA crée l'A.E.U.G. (Anti-Earth Union Group) en tant qu'organisation politique. Bien accueilli par les Spacnoids (natifs des colonies spatiales et plus généralement de l'espace) qui sont écrasés par les pressions gouvernementales et hostiles aux Forces Fédérales, L'AEUG attire rapidement la méfiance du Gouvernement. En effet, en raison de lourdes pertes financières dûes aux restrictions gouvernementales sur le développement des colonies, les grands groupes industriels terriens commencent à s'interesser de près au programme de libéralisation des colonies proposé par l'AEUG. Craignant que l'AEUG n'obtiennent une aide financière auprès du secteur privé de l'industrie terrienne, le Gouvernement Fédéral donne un nouvel objectif aux TITANS : éliminer l'AEUG.

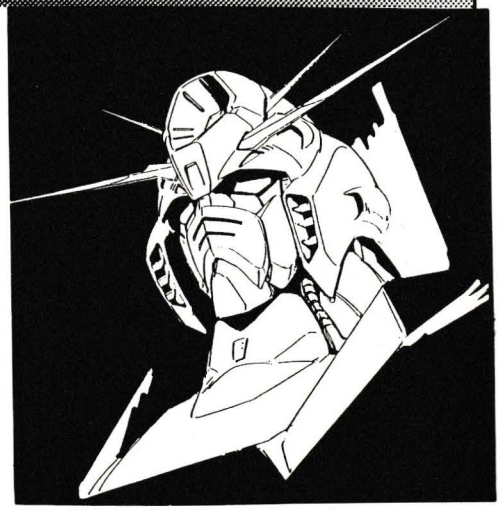
31 Juillet 0085 : Le colonel Bask OM, chef de l'état-major des TITANS, commandite "l'incident du Numero 30" : sur ses ordres, les TITANS gazent la station Numero 30 de la colonie SIDE-2 où se déroulait une gigantesque manifestation en faveur de l'AEUG, causant la mort de plus de trente mille personnes.

Voyant la nécessité de s'armer, l'AEUG commence à organiser ses propres unités militaires composées en majorité d'ex-soldats des Force Fédérales. Parallèlement, elle commence à engager des tractations directes avec le groupe industriel Anaheim Electronics, dirigé par Mélani Hugh CARBYNE.

Création de KALABA, une organisation regroupant les sympathisants terriens de l'AEUG.

7 Août 0085 : Les TITANS engagent le programme GUNDAM Mk.2 (Mark.2).

8 Septembre 0085 : Achèvement de la station industrielle GRIPPS (Green Noah 2) et acheminement autour de SIDE-7. Avec Green Noah 1, elle forme désormais un petit groupe de colonies servant de base principale aux TITANS et connu sous le nom de Green Oasis.



Fin 0085 : Nouveau système de commande du siège de pilotage linéaire mis au point par Franklin BIDAN et appliqué sur le RX-178 GUNDAM Mark 2.

6 Février 0086 : L'astéroide AXIS se dirige vers l'orbite terrestre.

12 Juin 0086 : Les pourparlers entre l'AEUG et Anaheim Electronics aboutissent enfin. Le "Projet Z" a pour but de permettre à l'AEUG de développer ses propres MS en coopération étroite avec Anaheim.

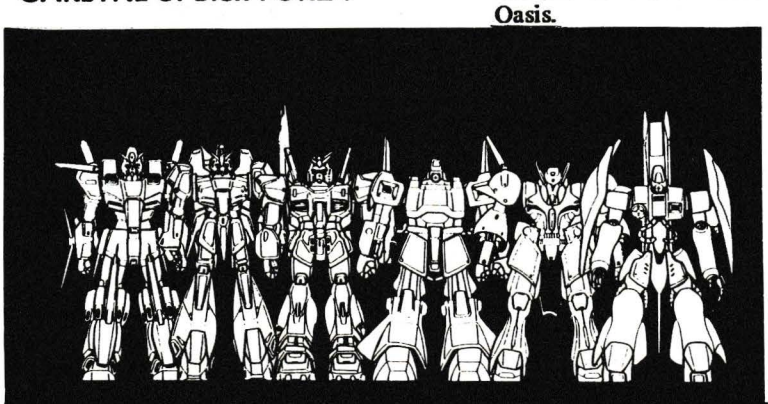
20 Janvier 0087 : Les trois premiers prototypes du RX-178 GUNDAM Mk.2 sont achevés sur GRIPPS.

28 Février 0087 : Mise en service opérationnel du premier MS développé par 'AEUG conjointement avec Anaheim Electronics : le MSA-099 RICK DIAS.

2 Mars 0087 : Le capitaine Quatro BAJEENA, un des fondateurs de l'AEUG, s'infiltre avec son RICK DIAS sur Green Noah 2 pour une mission d'espionnage. Peu après, il pénètre sur Green Noah 1 avec deux autres RICK DIAS dans le but de s'emparer d'un prototype du GUNDAM Mk.2. Grâce à l'aide inopinée du jeune Camille BIDAN (fils de l'ingénieur Franklin BIDAN), l'AEUG entre en possession des prototypes N 2 et 3 du GUNDAM Mk.2.

Les TITANS lancent leur nouveau destroyer l'ALEXANDRIA à la poursuite du AHGAMA, le principal vaisseau de l'AEUG. Le croiseur Fédéral BOSNIA reçoit l'ordre de lancer son escadrille de MS contre l'AHGAMA pour l'intercepter.

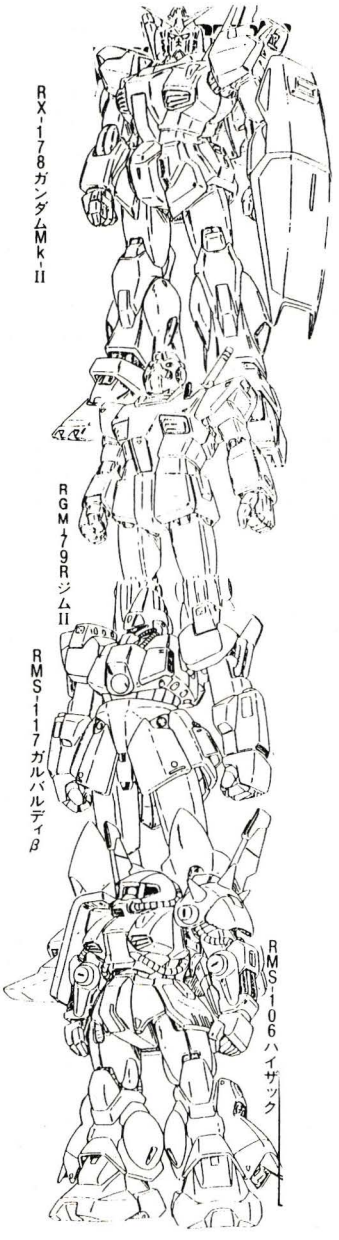
Début de la guerre de GRIPPS opposant l'AEUG aux TITANS et aux Forces Fédérales.



3 Mars 0087 : Les TITANS exécutent le Lieutenant Hilda BADAN, mère de Camille BIDAN, puis récupèrent les deux prototypes volés grâce. Mais les trois prototypes du Mk.2 sont subtilisés peu après par Camille et Franklin BIDAN, délivrés par le Lieutenant Ema SHEEN des TITANS qui a décidé de trahir au profit de l'AEUG.

29 Avril 0087 : La station industrielle de raffinage d'Hélium 3 JUPITORIS, sous le commandement de Paptemus SIROCCO, ex-officier de l'état-major des TITANS, pénètre dans le système Terre-Lune.

1er Mai 0087 : Le nouveau prototype de l'AEUG, le MSN-00100 Type 100 (Hyaku Shiki) est rendu opérationnel et les commandes sont attribuées au capitaine Quatro BAJEENA.



10 Mai 0087 : L'AEUG lance sa première grande opération militaire contre JABROW, le quartier général des Forces Fédérales, et lâche ses MS dans l'atmosphère terrestre. La descente est interrompue par une attaque menée par les TITANS et par les troupes de JUPITORIS. La navette de transport du commandant Bright NOAH est recueillie à bord du AHGAMA au cours du combat. NOAH accepte le commandement du AHGMA que lui confie Blex FORLA. Henken BEGGENER, le précédent commandant de bord, esttransféré sur le RADISH, le nouveau vaisseau de l'AEUG de type IRRISH. Descente des MS de l'AUEG.

11 Mai 0087 : Les MS de l'AEUG lancent leur attaque sur JABROW semi-déserte et engagent le combat avec les Troupes Fédérales et les TITANS.Première prise de contact militaire entre l'AEUG et KALABA.

8 Juin 0087 : Conjointement avec l'institut New-Type MURASAME au Japon, les TITANS mettent au point le MRX-009 PSYCHO-GUNDAM, équipé du système de contrôle PsychommU.

29 Juin 0087 : Les TITANS utilisent le MRX-009 pour attaquer l'AWDOMRA, vaisseau de KALABA qui a fait une escale à Hong Kong. Parallèlement, des agents TITANS kidnappent la famille du commandant Bright NAOH pour un futur chantage. Intervention du célèbre pilote Amro REI qui participe à la libération des otages et prend position en faveur de l'AEUG.

Juillet 0087 : Lancement du vaisseau amiral des TITANS, le DOKOS GEAR. JUPITORIS conclue une alliance militaire avec les TITANS pour protèger ses intérets en éliminant l'AEUG.

10 Août 0087 : Les TITANS lancent l'Opération APOLLO et attaque la cité lunaire VON BRAUN pour faire pression sur l'AEUG.

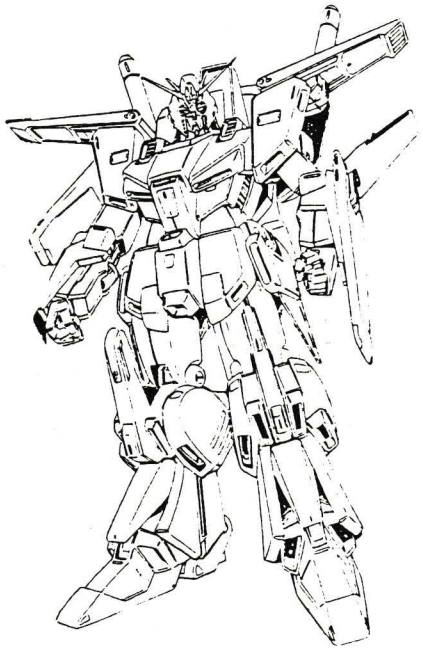
17 Août 0087 : Blex FORLA et Quatro BAJEENA se rendent à Dakar pour défendre la cause de l'AEUG devant le Parlement Fédéral.

Intervention de Jamitov HIGHMAN qui parvient à discréditer l'AEUG et à obtenir l'exercice des pleins pouvoirs.

Mais alors qu'il devait assister le lendemain à une autre réunion du Parlement, Blex FORLA est assassiné par des agents oeuvrant pour le compte des TITANS. Dans ses derniers instants, il confie la direction de l'AEUG à Quatro BAJEENA, sachant quelle est sa véritable identité.

21 Août 0087 : L'AEUG achève son premier prototype de MS transformable à revêtement en Gundalium Gamma : le MSZ-006 Zêta-

GUNDAM.



ZZ-GUNDAM

24 Août 0087 : Les TITANS tentent de lancer une station coloniale sur la cité luinaire GRANADA. L'opération est contrecarrée par l'intervention de l'AEUG.

18 Septembre 0087 : Mise en service opérationnel du MSZ-006. Son pilote est le jeune Camille BIDAN qui en est également le co-

concepteur.

21 Septembre 0087 : Les TITANS tentent de gazer la Station numùero 25 de la colonie SIDE-2. Là, encore l'opération avorte avec l'intervention de l'AEUG.

28 Septembre 0087 : L'AEUG met au point le G-Defenser, une plateforme de combat destinée à être combinée avec le GUNDAM Mk.2.

12 Octobre 0087 : L'astéroide AXIS pénètre dans le système Terre-

Lune, avec Hamahn KAHN à son commandement.

2 Novembre 0087 : L'AEUG et KALABA lancent une opération militaire sur la base fédérale du Kilimandjaro. L'attaque se solde par la destruction totale de la base.

16 Novembre 0087 : L'AEUG occupe de force le Parlement Fédéral à Dakar. Quatro BAJEENA dénonce dans son discours les actes criminels commis par les TITANS contre l'Humanité. Sacrifiant son anonymat, il dévoile sa véritable identité : Casval Rem DEIKUN, fils de Zion Zum DEIKUN, fondateur du mouvement d'indépendance de SIDE-03. Le discours, preuves à l'appui, discrédite totalement les TITANS aux yeux du monde entier.

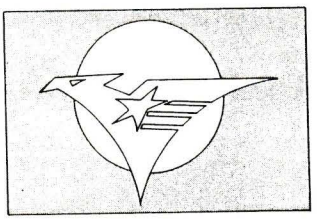
7 Décembre 0087 : Les TITANS utilisent leur Colonie-Laser GRIPPS 2 (colonie spatiale convertie en canon-laser géant) et détruisent la station 18 de la colonie SIDE-2.

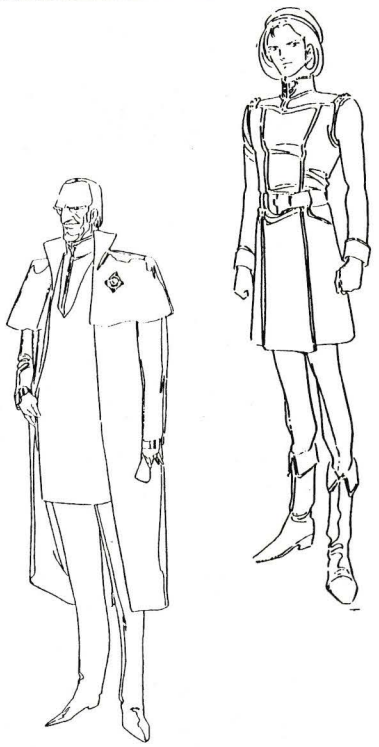
14 Décembre 0087 : Le colonel Bask OM organise l'opération de gazage de la station 21 de SIDE-2.

Début Janvier 0088 : L'AEUG tente d'engager des pourparlers avec AXIS. Le Capitaine BAJEENA est formellement reconnu par la Princesse Mineba ZABI comme étant le Colonel Char AZNABLE. La régente propose alors l'appui d'AXIS à l'AEUG en échange de l'allégeance d'AZNABLE à la Princesse ZABI. BAJEENA refuse. Echec des négociations.

18 Janvier 0088 : Baaille de la Porte de Zedan (anciennement A VAOA KOO) qui se solde par la destruction de l'astèroide par les troupes d'AXIS.

Fin Janvier 0088 : Les TITANS et JUPITORIS tentent à leur tour d'engager des pourparlers avec AXIS, mais l'animosité règnant entre KAHN, HIGHMAN et SIROCCO fait échouer les négociations. Profitant de l'occasion, SIROCCO assassine HIGHMAN et, rapportant que le crime a été commis par la régente KAHN, il prend le commandement des TITANS.





Paptemus SIROCCO et Jamitov HIGHMAN, membres des

quatro BAJEENA alias Char

2 Février 0088 : L'AEUG lance sa plus importante opération militaire : l'Opération MAELSTROM. Au cours de cette bataille opposant l'AEUG à AXIS et les TITANS, l'AEUG parvient à détruire le DOKOS GEAR, tuant l'état-major des TITANS, et se rend Maitre de la colonie GRIPPS 2 en repoussant les Forces d'AXIS. Le PMX-003 The O de Paptemus SIROCCO est détruit et celui-ci trouve la mort au cours d'un ultime combat avec le MSZ-006 de Camille BIDAN, lequel quitte le champs de bataille avec de graves traumatismes psychiques. Mort du Lieutenant Ema SHEEN et du Commandant Henken BEGGERER. Le Capitaine BAJEENA est porté disparu, présumé mort après un violent affrontement avec la régente KAHN.

Capitulation des TITANS et de JUPITORIS. Fin de la Guerre de GRIPPS.

3 Février 0088 : Le AHGAMA aborde la station SHANGRI-LA de SIDE-1 pour y débarquer ses blessés et se ravitailler.

Le Zêta-GUMDAM est volé par un groupe de jeunes de SIDE-1 mené par Judoh ASHIDA mais manipulés par l'ex-Capitaine des TITANS, Yazan GABLE. ASHIDA se retourne contre GABLE et le MSZ-006 est finalement restitué.

Camille BIDAN est interné pour une durée indeterminée pour lésions psycho-somatiques irréversibles et incurables et Judoh ASHIDA prend sa succession aux commandes du Zêta-GUNDAM et intègre l'AEUG.

4 Février 0088 : Le AHGMA évacue SHANGRI-LA en catastrophe alors que les Forces de NEO-ZION font leur entrée dans SIDE-1.

29 Février 0088 : AXIS se proclame NEO-ZION au nom de la Princesse Mineba ZABI, unique héritière de la dynastie ZABI. Craignant un nouveau conflit, l'ensemble des colonies envoie une délégation sur Axis pour négocier leur soumission à NEO-ZION.

3 Mars 0088 : L'AEUG met au point un nouveau prototype de MS transformable à système "Core Block" : le MSZ-010 ZZ-GUNDAM.

12 Avril 0088 : Mise en service du MSZ-010 piloté par Judoh ASHIDA.

1er Mai 0088 : Les Forces Fédérales mettent en service opérationnel le RGM-86R "GM" III, une version modernisée du RGM-179 "GM" II.

6 Juin 0088 : NEO-ZION envoie une délégation sur Terre afin de proposer la soumission du Gouvernement à NEO-ZION.

1er Août 0088 : En réponse au refus du Gouvernement Fédéral, les Forces de NEO-ZION lancent leurs troupes à l'assaut de la Terre. La Flotte Principale, sous le commandement de la régente KAHN, descend dans l'atmosphère terrestre. L'AEUG tente de stopper l'opération sans succès. Le AHGAMA descend sur Terre.

29 Août 0088 : NEO-ZION occupe Dakar. Réddition du Parlement.

NEO-ZION profite de l'occasion pour effectuer la jonction avec les Forces de l'ex-ZION et saisir le matériel des ex-TITANS.

31 Octobre 0088 : NEO-ZION fait tomber une colonie sur Dublin en Irlande du Nord.

14 Novembre 0088 : Le Gouvernement Fédéral concède le contrôle de SIDE-3 à NEO-ZION. Conformément au traité, les Forces de NEO−ZION se retirent de la Terre.

25 Décembre 0088 : Les Forces du Général Gremee TOTOH se retournent contre la Flotte Principale de NEO-ZION.

16 Janvier 0089 : TOTOH tente d'envoyer l'astéroide Core 3 percuter AXIS. Echec de l'opération.

17 Janvier 0089 : L'AEUG lance un ultime assaut contre les Forces de NEO-ZION. La régente KAHN est tuée au combat par Judoh ASHIDA. Reddition de NEO-ZION à l'AEUG. Disparition de Mineba ZABI.

Fin de la guerre d'AXIS, également connue sous le nom de "Première Guerre de NEO-ZION".

15 Mars 0089 : Remise en activité puis lancement de la station industrielle JUPITORIS II.

1er Mai 0089 : Le Gouvernement tente une nouvelle fois de former un système d'administration qui soit en mesure de régir l'ensemble de la ceinture d'astéroides et des colonies spatiales.

Fin Printemps 0089 : Démantèlement progressif de l'AEUG.

25 Août 0089 : Un groupe de Spacnoids regroupés dans une colonie fait obstruction à l'armée fédérale. Le Gouvernement renforce les restrictions économique en guise de sanction.

Fin 0089 : Anaheim Electronics développe un nouveau MS de la classe du GM : le RGM-89 JEGAN.

3 Février 0090 : La phase finale de la reconstruction de la colonie Sweet Water est enfin achevée.

21 Mars 0090 : Création au sein des Forces Fédérales du groupe RONDO BELL, composé en majorité d'anciens membres de l'AEUG. Le commandant Bright Noah en est le chef. Les unités de MS sont sous le commandement d'Amro REI. Le gouvernement Fédéral leur assigne pour mission la poursuite des survivants de NEO-ZION.

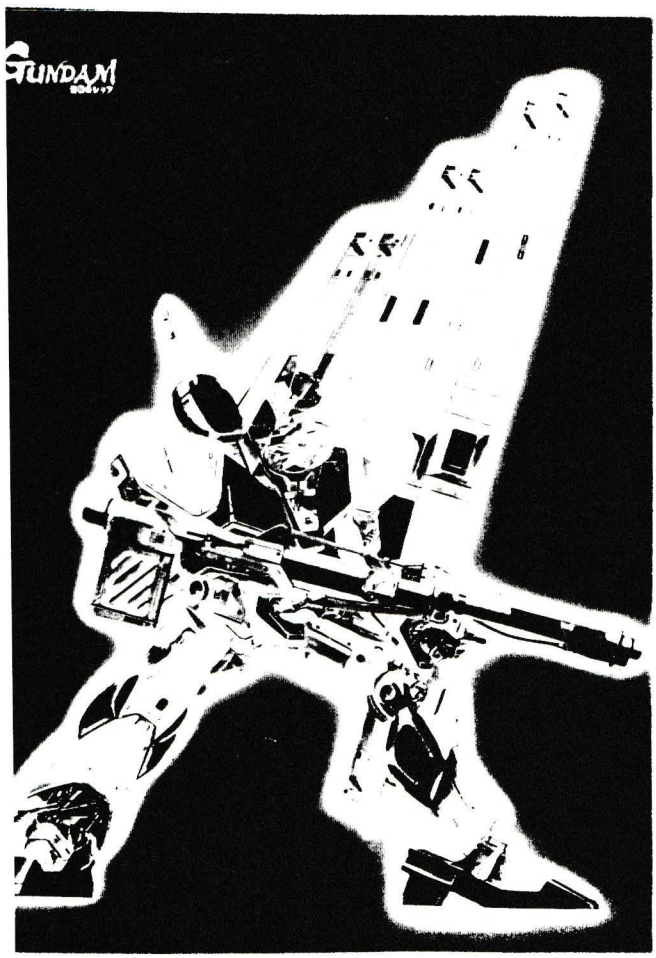
UC 0091 : RONDO BELL sort son premier prototype, le RGZ-91 ReGAZ (RGZ= Refine Gundam Zêta.).

Août 0092 : Le Quartier Général des Forces Fédérales est transféré à Lhassa au Tibet.

13 Décembre 0092 : NEO-ZION se dresse contre les Forces Fédérales. A sa tête se trouve le présumé-mort Char AZNABLE qui réapparait en tant que gouverneur du Nouveau Duché de ZION et qui rallie autour de lui non seulement tous les anciens partisants de Zion Zum DEIKUN mais encore la fraction de KAHN, fidèle à la dynastie ZABI.

22 Décembre 0092 : Char AZNABLE et ses fidèles annexent Sweet Water (SIDE-3) comme territoire du Nouveau Duché de ZION et déclarent la guerre au Gouvernement Fédéral.

25 Décembre 0092 : Les Forces Fédérales décrettent la mobilisation générale,



renforcent le groupe RONDO BELL et termine la construction du LAR KAILAM, le principal vaisseau de RONDO BELL.

27 Février 0093 : Char AZNABLE prend officiellement le commandement des Forces du Nouveau Duché de Zion. Dans une interview, il lance un ultimatum au Gouvernement Fédéral : si ses demandes, précédemment rejetées, sur la levée des restrictions sur la libre émigration spatiale et l'indépendance des Spacenoids ne sont pas satisfaites, il n'hésitera pas à bombarder la Terre avec des astéroides.

3 Mars 0093 : Constatant que le Gouvernement Fédéral préférait adopter une position de fermeté en mobilisant ses troupes, Char AZNABLE écourte le répit accordé au gouvernement. La Flotte de combat du Nouveau Duché de ZION (ou NEO-ZION) quitte Sweet Water et fait route vers l'orbite terrestre.

4 Mars 0093 : Premier accrochage entre les Forces de NEO-ZION et le groupe RONDO BELL autour de SIDE-2. NEO-ZION catapulte l'astéroide Luna 5 vers le Quartier Général des Forces Fédérales. L'intervention du groupe RONDO BELL se solde par un échec et Lhassa est pulverisée.

Le sénateur Adenauer PARAYA quitte Hong Kong à destination de la colonie spatiale Londenion (SIDE-1).

La Flotte de NEO-ZION se disperse entre SIDE-1 et l'orbite lunaire, tandis que le REURULA, le vaisseau amiral de Char AZNABLE, se dirige discrètement vers Londenion.

Le nouveau prototype développé par Anaheim Electronics, le RX-93v

GUNDAM est enfin terminé sur la Lune.

5 Mars 0093 : Le REURULA lance une escadrille de MS en guise de diversion tandis que Char AZNABLE se rend sur Londenion. Le LAR KAILAM intercepte les MS du REURULA et recueille la navette du sénateur PARAYA au cours de la bataille. Char AZNABLE parvient à s'infiltrer sur Londenion.

6 Mars 0093 : Le LAR KAILAM atteint Londenion et y débarque le sénateur et sa fille Quess.

La délégation du Gouvernement Fédéral menée par Adenauer PARAYA, rencontre le Haut-Commandement de NEO-ZION avec à sa tête Char AZNABLE. Celui-ci propose le désarmement de NEO-ZION et le renoncement à ses exigences en échange de l'astéroide AXIS, capturé par la Fédération au terme du règne de Hamahn Kahn. NEO-

ZION propose en outre de déplacer AXIS par ses propres moyens pour le replacer autour de Sweet Water, afin de l'intégrer à leur groupes de colonies. La délégation accepte le marché.

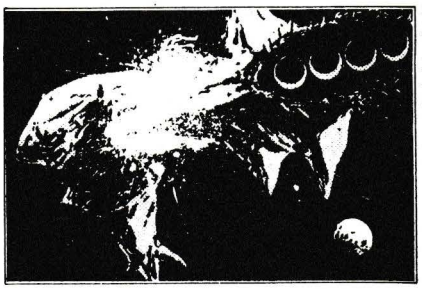
9 Mars 0093 : Les Forces de NEO-ZION lancent une attaque surprise sur Luna 2 et, détruisant toutes les unités fédérales stationnées, capturent l'astéroide ainsi que les armes nucléaires qui y sont entreposées. Char AZNABLE s'empare de l'astéroide AXIS aprés avoir anéanti la garnison fédérale qui y était basée.

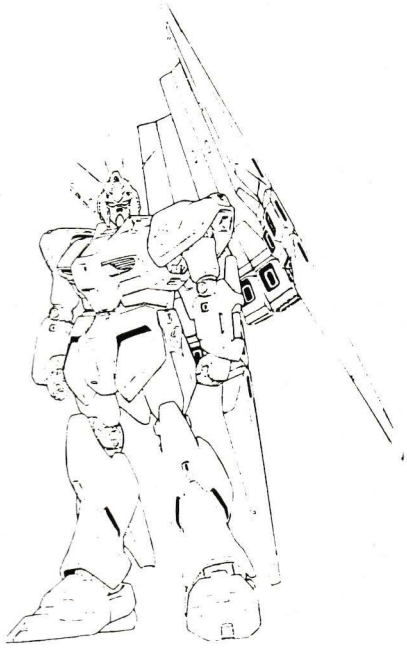
10 Mars 0093 : Ayant réalisé que l'attaque sur Luna 2 n'était qu'une diversion, RONDO BELL rallie AXIS et lance un premer barrage de missiles nuclèaires en direction de l'astéroide, mais tous sont interceptés. Les armes nucléaires saisies sur Luna 2 sont transférées sur AXIS et converties en sources d'energie pour alimenter les propulseurs de l'astéroide.

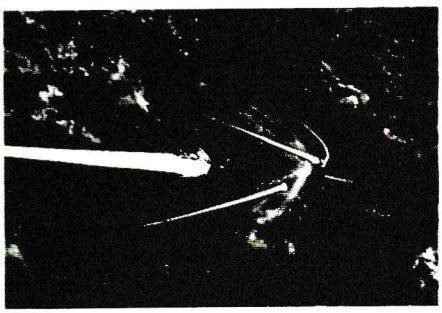
12 Mars 0093 : RONDO BELL engage le combat avec les troupes de NEO-ZION à proximiété d'AXIS où Char AZNABLE a déjà lancé l'allumage des propulseurs nucléaires poussant lentement l'astéroide vers la Terre. La Flotte Principale de NEO-ZION arrive pour l'appuyer.

Le v-GUNDAM, convoyé par Amro Rei depuis la Lune, entre sur le théatr des opérations et engage une rude combat contre le SAZABI de Char AZNABLE. Un commando mené par Bright NOAH parvient à poser des charges nuclèaires sur AXIS et à le cinder en deux. Mais l'une des deux moitiés continue de chuter vers la Terre, attirée par l'attraction terrestre. Amro REI entraine Char AZNABLE avec lui et parvient à devier seul la course de l'astéroide. Les deux héros disparaissent désintégrés au cours de leur descente dans l'atmosphère.

Conclusion de la "Seconde Guerre de NEO-ZION".







Certains esprits curieux pourraient se demander pourquoi la chronologie ne continue pas jusqu'en UC 0123 date de GUNDAM F-91...disons que l'auteur exècre ce film et que cet avis est très largement partagé ! (moi, j'ai rien dit, mais mes redacteurs sont très convaincant avec un M-16...-le redac'chef)

Jun Ichi TAKEDA

(C) Mobile-suit GUNDAM, SUNRISE, BANDAI.

"L'auteur tient à remercier Jean-cristophe CARBONEL, son mentor, et Teppei TAKEHANA sans qui il n'aurait jamais découvert cette fabuleuse saga"

BANDES ORIGINALES.

Mobile-suit GUNDAM

Série Gundam 2000

Mobile-Suit GUNDAM - Original Soundtrack KICA-2001

Mobile-Suit GUNDAM "Senjô de" KICA-2002

Mobile-Suit GUNDAM 3 Amro yo... KICA-2003 & 2004 59'43"/58'41"

Mobile-Suit GUNDAM - Symphonic Suite KICA-2005

Mobile-Suit GUNDAM 1 BGM KICA-2006 44'50"

Mobile-Suit GUNDAM 2 BGM KICA-2007 38'27"

Mobile-Suit GUNDAM 3 Original Soundtrack KICA-2008 & 2009 64'17"/64'20"

Mobile-Suit GUNDAM "Warriors of Sorrow" BGM KICA-2010

Mobile-Suit GUNDAM II "Warriors of Sorrow" Drama KICA-

2011 & 2012 65'10"/62'20"

Mobile-Suit GUNDAM III "Meguriai Sora" Original Soundtrack KICA-

2013

Mobile-Suit GUNDAM III "Meguriai Sora" Drama KICA-2014 & 2015 70'42"/70'21" Best of GUNDAM KICA-2016 55'05"

MOBILE-SUIT Z-GUNDAM :

Série GUNDAM 2000 :

Mobile-Suit Z-GUNDAM BGM Vol.1 KICA-2017 37'57"

Mobile-Suit Z-GUNDAM BGM Vol.2 KICA-2018 41'28"

Mobile-Suit Z-GUNDAM Symphonic Suite KICA-2019 52'26'

Mobile-Suit Z-GUNDAM BGM Vol.3 KICA-2020 45'59"

Mobile-Suit Z-GUNDAM BGM KICA-7002 69'45"

Mobile-Suit Z-GUNDAM BGM 2 KICA-7006

Mobile-Suit Z-GUNDAM SPECIAL KICA-7156 & 7157 72'07"/69'21"

MOBILE-SUIT GUNDAM-ZZ :

Série GUNDAM 2000 :

Mobile-Suit GUNDAM-ZZ BGM Vol.1 KICA-2021 41'45"

Mobile-Suit GUNDAM-ZZ BGM Vol.2 KICA-2022

Mobile-Suit GUNDAM-ZZ SPECIAL 236A-7007 & 7008 75'26"/69'21"

MOBILE-SUIT GUNDAM "Char's Counter-Attack" :

Mobile-Suit GUNDAM "Char's Counter-Attack" 32-8h-5003 (EPIC-

SONY) 52'34"

MOBILE-SUIT GUNDAM 0080 "War in the Pocket" :

Mobile-Suit GUNDAM 0080 Sound Sketch 1 276A-7001 35'45"

Mobile-Suit GUNDAM 0080 Sound Sketch 2 K30X-7158 42'02"

MOBILE-SUITE GUNDAM F-91 :

Mobile-Suit GUNDAM F-91 Original Soundtrack KICA-55 71'32"

Mobile-Suit GUNDAM F-91 Symphonic Suite KICA-56 38'47"

MOBILE-SUIT GUNDAM 0083 "Svardust Memory" :

Mobile-Suit GUNDAM 0083 Original Soundtrack VICL-113 (VICTOR) 41'52"

Mobile-Suit GUNDAM 0083 Original Soundtrack Vol.2 VICL-271 (VICTOR) 46'12"

Mobile-Suit GUNDAM 0083 CD cinema VICL-270 (VICTOR) 52'15"

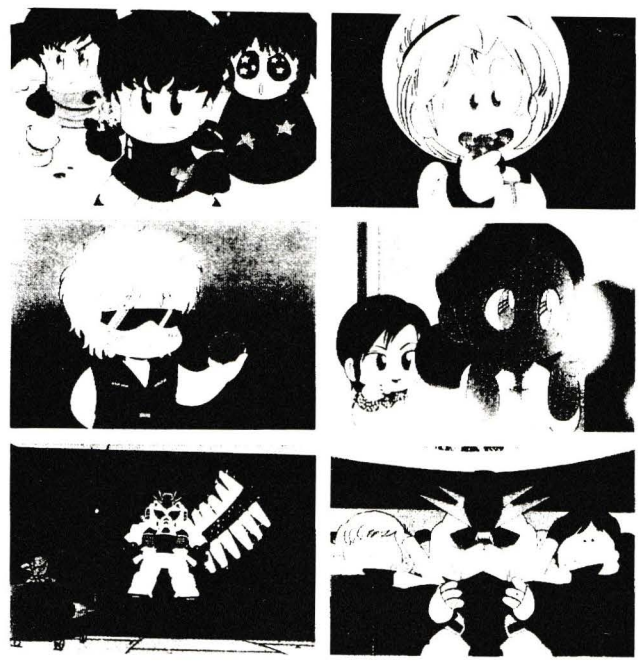
Mobile-Suit GUNDAM 0083 Original Soundtrack Box (OAV + Movie) VICL-40038 & 40039

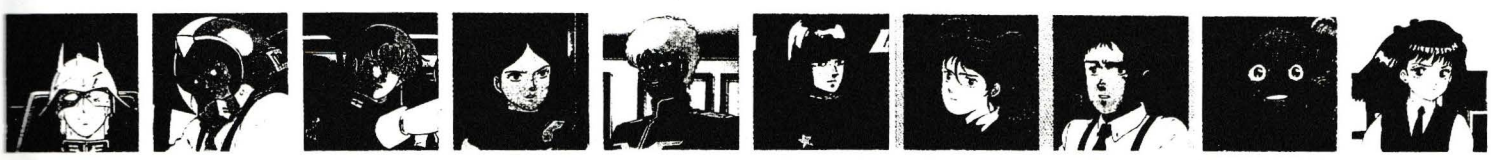
DIVERS :

Mobile-Suit GUNDAM Concert Special LIVE KICA-85 53'58"

Mobile-Suit GUNDAM Odyssey KICA-57 & 58 55'10"/54'13"

GUNDAM-Single History K32X-7045 74'08"





KIMAGURE dans la bande son...

(suite et fin du dossier du No7)

La bande sonore a toujours une grande importance dans la réalisation d'un dessin animé japonais et, malheureusement, c'est un élément avec lequel aucune des productions occidentales n'est capable de rivaliser. Pour KOR, les BGM sont l'oeuvre de Sagisu Shiro (qui a également travaillé sur celles de "Megazone 23" et de "Fushigi no Umi no Nadia"). Rassemblées sur trois CDs, les Sound Color en référence à la couleur orange, elle se divise par références à douze ou treize épisodes, ce qui permet de souligner l'évolution d'un CD à l'autre.

Au départ, les musiques sont censées souligner les aspects les plus criants du Dessin Animé : le comique, le romantisme... Celles-ci ne cessent d'évoluer dans un sens positif jusqu'à la plus belle d'entre elles, celle du baiser final.

Certains BGM sont liés à une instrumentation trés moderne, souvent en référence au groupe dans lequel joue Madoka et à la jeunesse du contexte de l'histoire ("l'orange road"). Nous devons aussi compter le trés célébre Madoka's theme, interprêté au saxophone, pour les fanas du genre, qui évolue jusqu'à être accompagné par un orchestre dans le sound color 3.

NIGHT OF SUMMER SIDE

La voiture freine en dérapant
et du coupé sort une jeune fille.

C'est une ombre qui t'appelles te demandant de rester
et tout à coup la portière se ferme.

La jeune fille dit d'aller n'importe où, rencontrant l'autoroute
Elle continue dans la voiture et quand elle arrive à la mer
La fille se rend compte d'être amoureuse.

Take me to summer side
Je veux ton affection plus qu'un baiser
Night of summer side
Malgré son geste infantile, les yeux qui ont nié son visage très....
Take me to summer side
Je préférerais un baiser que la tristesse
Ton regard lorsque tu as retourné la tête
Tu étais adulte.

NIGHT OF SUMMER SIDE

Akuseruno himei sakishimu taiyakara...
Mishi ranukimino setobida shitakupe
Oika serukageo furikiridoa shineta
Kiniwa dokodemo iikara ishatte I to
De ai wa haiwi jankushon
Minatoga mierukolo
Koini ochitatoki zuita
Take me to summer side
Kuchizukeyori yasa shisagaho shiito
Night of summer side
Adokenasade kakushita itomiwa otona dattane
Nami nonai ie bumasutono kage
Katao daite uhashio ayuitayo
Kimazusacha miyate nanoto kyini warai
Ude osarinuketane odorumitaini
Yasashisha gurakashi nanio sagashiteruno
Koiniri yuwairanai
Take me to summer side
Saso uyonide kiheto tondane
Night of summer side
Senaka serashi na nomononimone
Naranaiwa yotte kisu shitane
Iso ganaito natsuga owa sadayotte
Shi ranai kaode kutokuyo
Take me to summer side
Sa shisayori kuchi zukeza hoshiito
Night of summer side
Furikaetta kiminoma sashiwa
Otona dattene

Quant aux chansons, là aussi un contexte moderne Pop est choisi. On peut compter trois génériques de début et de fin, tous magnifiques, non seulement au niveau musical, mais aussi au niveau des images et des techniques d'animation. Ce nombre de génériques est tout de même important pour une série qui ne comporte que 48 épisodes.

Nous allons considérer les génériques Sound Color par Sound Color par souci de simplicité, tout en indiquant que ces chansons sont rassemblés dans le CD "Singing Heart" (et accessoiremnt "Loving Heart"). Tous ont la particularité d'être écrit avec un vocabulaire trés jeune, pour des raisons évidentes (voir titre).

Le sound Color 1 contient le célébre générique "night on Summer Side". A l'écran, il se compose d'une série de scénes s'entrecroisant trés rapidement et ponctués par des éclairs blancs ou s'inscrivent les noms du staff. Ces images sont tirés de la série et présentent les personnages. Elles sont trés bien animées et nous y retrouvons le même choix de couleurs très vives. Ce générique est interprèté par Masanori IKEDA, déjà très connu au Japon, mais surtout en tant qu'acteur (il sera aussi le chanteur de Kiken Na Triangle). Le générique de fin, Genina, est tout à fait classique au niveau des dessins. Il est composé d'une série de scènes ou apparait une Madoka animée de mainére répétitive. Il est chanté par la célébre Kanako WADA, réputée pour sa voix trés sexy, selon les critéres qu'elle définit elle-même comme "frais et reposants". Du fait qu'elle est

ORANGE MYSTERY
(SOUND COLOR 2, n 1)

Kirameku unmihe teishetsu nomama
Kiniwa tondane hisuo yokeruyoni
Uretasukatono shiro ihanabira
Aoi mizu omoni hirigatte huyo
Kata gantojite bohu nomomoni
Natte ageruto ittanoni

Oh baby, tell me, tell me kimaguredane
(Tell me love you, tell me that you need me)
Tell me, tell me natsuno tenshi
(Tell me lover, tell me that you love me)
Oh baby, tell me, tell me koioshiteru
(Tell me love you, tell me that you need me)
Tell me, tell me kimiwa mystery
Tell me lover, tell me that you love me)
Natsuga oreba sayonara yotte
Itazurappoku boku omitsumetane
Nanitao shita baikuni utsuru
Sora ni ochiteku kimino namida
Waraine kimitte kowa
Yasa shisadakeja shibarenai
Oh baby, tell me tell me kimagure dane (Tell me love you, tell me that you need me)
Tell me tell me kimiga sukisa, (Tell me lover, tell me that you love me)
Oh baby, tell me tell me chika zukuhodo (tell me love you, tell me that you need me)
Tell me, tell me kimiwa mystery (tell me lover, tell me that you love me)

Oh baby, tell me, tell me kimagure dane
(Tell me love you, tell me that you need me)
Tell me, tell me natsuno tenshi
(Tell me lover, tell me that you love me)
Oh baby, tell me, tell me koioshiteru
(tell me love you, tell me that you need me)
Tell me, tell me kimiwa mystery
(tell me lover, tell me that you love me).

ORANGE MYSTERY

Brillante mer, avec une chemise portée
Elle a volé pour éviter un baiser.

Le jupe mouillée, le blanc pétal
La mer bleue s'étend

Avec les yeux fermés
Je vais être à toi.

Oh babe tell me tell me, le capricieux refus
(Tell me love you, tell me that you need me)
Tell me, tell me, l'ange d'été
(Tell me lover, tell me that jou love me)
Oh baby tell me tell me est tombé amoureux
(Tell me love you, tell me that you need me)
Tell me, tell me tu es un mystère
(Tell me lover, tell me that you love me)

l'auteur de ses chansons, cela lui permet de composer en harmonie avec les images. De plus à travers K.O.R., elle réalise sa premiére expérience du D.A. DAns le même CD, elle chante aussi Natsu no Mirage (le mirage de l'été).

Dans le Sound Color II, nous trouvons le générique "Orange Mistery", qui est dessiné d'une maniére un peu particuliére en crayonné couleur pastel. Chanté par Hideyuki NAGASHIMA qui contrairement à WADA ne compose pas le générique. Le générique de fin "IKanashi Heart Wa Moete Iru" (le coeur qui est triste et qui est en train de bruler) représente une série de scénes animées dans de la poudre colorée, qui fait penser à du sable de plage, dessinant Madoka. Nous pouvons apprécier l'originalité du procédé. C'est sans doute le plus beau musicalement, chanté une fois de plus par la magnifique voix de Kanako WADA qui nous rapelle sa fantastique maîtrise du rythme des chansons (qu'elle définit comme de la samba).

Le Sound Color III est malheuresement le moins bon des trois au niveau des chansons et ne fait pas appel à des chanteurs d'une grande popularité. Nous y retrouvons le générique Kagami No Nako No Actrin. Au niveau de l'animation, il est superbement construit sur le modéle d'un cercle vicieux. Jingoro court sur une piste rose, il saute et est figé dans son élan pour composer alors un motif sur le Pull-Over de Madoka. Celle-ci se retrouve dans des tasses d'un manége qui tourne en compagnie de ses amies, puis la tasse de Madoka apparait au lévre de Hikaru qui en boit son contenu. La caméra fait un travelling arriére révélant qu'elle se trouve dans l'ABCB. Une voiture passe sur l'Orange Road, avance pendant que la caméra la suit dans un tunnel puis recule pour révéler un jeu vidéo sur le quel joue Kazuya. Derriére lui se trouve le chat qui baille, se fixe et devient une photo dans un album que feuillette Madoka. Celle-ci sourit (Aargh, je m'évanouis-NDC) et devient à son tour un poster que Kyosuke admire alors qu'il se tient debout sur un escalier. Jingoro passe derriére lui en courant, l'escalier devient alors la fameuse piste et tout revient à la premiére scéne, bouclant ainsi le cercle. Les couleurs se rapprochent malheureusement des tons pastels et ne sont donc pas assez vives (chacun ses gouts-NDC). Certaines transitions sont assez lentes, mais le concept est excellent.

En générique de fin nous trouvons "Dance in the Memories" ou une image/ puzzle au ton pastel de Madoka apparaît morceau par morceau à l'écran pendant que le staff défile (procédé tout à fait classique).

Cedric LITTARDI

• Kimagure Orange Road, Izumi MATSUMOTO, Shueisha/NTV/Toho.

KAGAMI NO NAKA NO ACTRESS

(L'actrice derrière le miroir)

Si c'est toujours, ton side sight [ton profil]
En laissant glisser la voiture dans la precious night [nuit précieuse]
La fausse sentation du faux coup de fil
En faisant semblant de ne pas m'en appercevoir j'ai raccroché

La couleur du vernis à ongle une fois séché
Pour décorer cette nuit vide.

A-HA-HA
L'actrice est derrière le miroir
Tu n'as qu'à le dire clairement
Ton hésitation murmure dans mon oreille
Cause I love you
L'actrice de derrière le miroir
En faisant semblant à chaque fois
J'oublie la vraie figure
You've broken my heart.

KAGAMI NO NAKO NO ACTRESS

Itsunonara anata no saidoshitode
Krurma, O sube rasu Precious night
Kijanseru no denwani kusa no
Ki zukanefulide ki tawa

Kawaitatono manikyano, iro
Kyoshiku yoru, kazarudake

A-HA-HA
Kagami nonaka no actress
Ha kiri ebaiinoni
Tameraiga mimi molodessayaku
Cause I love you
Kagami no naka no actress
Enjirutabini su gaoga
Hana reteiku
You've broken my heart

Ranpu dahe do shita bedroom de
Watashiwa nami o miteruno
Na rete yu kuffutariga ushina kushitanowa
O taga iheno (imajineshion) imagination

Anatowa to fun dorai nanamane
Watashio nozo defirudake

A-HA-HA
Kagami nonaka no actress
Isso na ketaraiinoni
Tsuyo ga rigo erifuhuo, ka eteiku
Cause I love you
Kagami no naka no actress
Kumi no sani ki zuite
Modo renaiwa
You've broken my heart.

Ano hi ni kaeritai
Ano solao daleisbinete
En atteignant le ciel
By Kanoko WADA

En tombant amoureux
En perdant l'amour
Je levais les yeux pour regarder les larmes
Le ciel balançant de la balançoire.

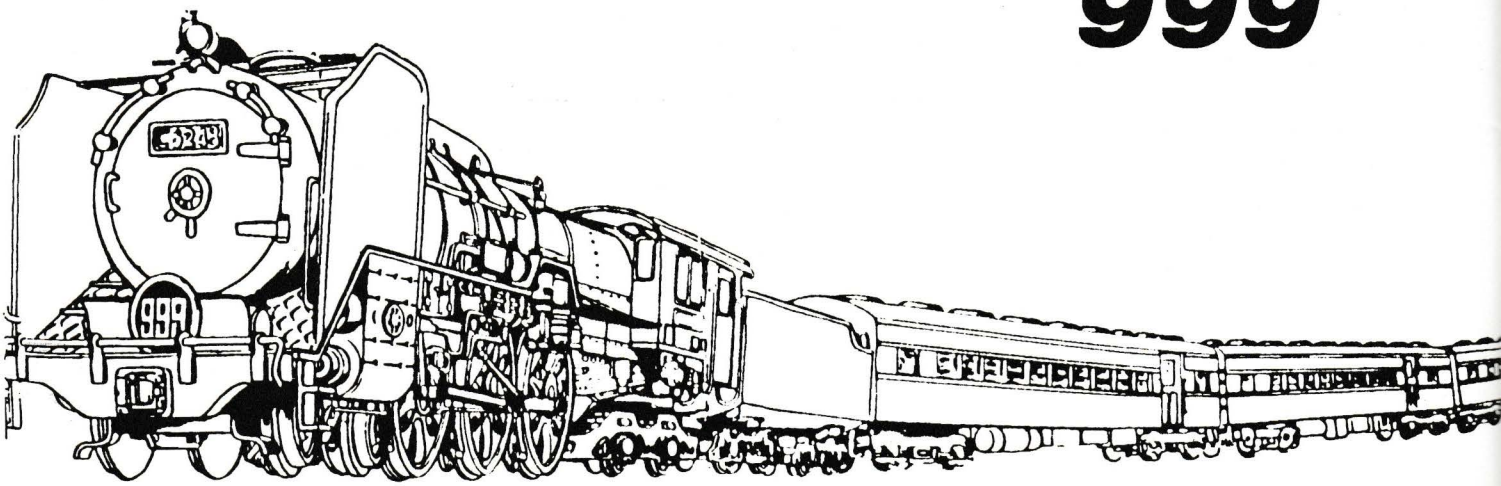
Se balançant fort
En atteignant le ciel
Qui brillait très bleu
J'y ai indéfiniment cru

Hold me again
Le temps ne m'attend pas
Même en l'interpellant il s'écoule
Comme les nuages, tous les jours
Hold me again
Même en se séparant
Je n'oublierai jamais
En ettreignant le ciel
Un peu serré
La balançoire sur laquelle je me suis balançé
Le ciel que j'aimais
Etait vraiment très petit

Hold me again
Le coeur qui se clarifie
Se fait attraper par le temps
Le coeur qui se dépossède tous les jours

Hold me again
Quoique le ciel s'assombrisse
Je n'oublierai jamais le ciel éblouissant
En la porte de mon coeur
Ce ciel hold me again

GALAXY EXPRESS 999



Alors que Leiji MATSUMOTO réapparait, aprés sept ans d'absence, avec un charmant film du nom de "HIKARI NO KAZE NO AAMA" (voir Animeland N 5), certains fans français ne cessent de regretter les trop anciennes ou trop brèves apparitions ses oeuvres sur nos écrans.

Fort est de constater que dans le microcosme du DA Japonais et plus particulièrement ceux diffusés en France, nombre de séries voit leur durée de vie brusquement écourtée par la décision unilatérale d'une "autorité" qui ose se baser sur les taux d'audience ou quelque chose d'approchant. Si, dans l'esprit de certains, la mesure était justifiée pour quelques séries, on s'étonne toujours de la disparition de celles qui eurent un grand succès au Pays du Soleil Levant et ailleurs, comme ce fut le cas pour "GALAXY EXPRESS 999"...

Avant tout, il nous faut commencer par un petit rappel "historique". GINGA TETSUDO 999, ou GALAXY EXPRESS 999 (three nine) comme le veut la traduction officielle, est une série du trés célèbre Leiji MATSUMOTO, papa de l'inoubliable Capitaine Harlock/Albator dans "UCHU KAIZOKU CAPTAIN HARLOCK" (Albator, le corsaire de l'espace) en 1978 et "WAGA SEISHUN NO ARCADIA MUGENKIDO SSX" (Albator 84) en 1982. Diffusée du 14 Septembre 1978 au 9 avril 1981, cette série comporte 113 épisodes en tout, auxquels s'ajoutent trois films et trois "Spécials" : extensions de certains épisodes de la série... C'est dire l'engoument des japonais pour ce dessin animé !

Pour ce qui est de la France, la série trainait depuis le milieu des années quatre-vingt dans les cartons d'une de ces nombreuses maisons de distribution qui stockent en attendant de trouver un débouché pour leurs produits et, avec un petit effort, les tous premiers épisodes avaient été doublés et mis en vente sur le marché de la vidéo. Puis AB Productions ayant racheté les droits sur GALAXY EXPRESS, 34 épisodes sur les 113 sont envoyés au doublage. La diffusion au CLUB DOROTHEE fut assez lamentable : la moitié d'un épisode tous les dimanches matins, puis... Direction la sortie !

La Cinq ayant hérité d'un certain nombre (ou d'un nombre certain - à votre convenance !) de reliquats de TF1, les trente-quatre épisodes doublés furent diffusés dans leur totalité mais compte tenu des difficultés de la chaine, ce n'était pas vraiment le moment pour en envisager la poursuite. Et à l'heure actuelle, tout semble oublier, sauf pour quelques inconditionnels...et encore !...

La trame de cette histoire est typique de ce qu'on peut attendre de Leiji MATSUMOTO, celle d'un enfant qui essaie de grandir dans un monde hostile : Tetsuro Hoshino. Alors qu'ils traversaient la lande pour se rendre à la gare, Tetsuro et sa mère sont attaqués par des hommes mécaniques qui tuent cette dernière. L'enfant parvient à s'échapper et le coeur empli de haine pour les meurtriers, il jure de venger celle qui lui a donné le jour, tout en tentant de rejoindre l'Express 999. Le monde que nous dépeint MATSUMOTO n'a rien de très réjouissant, du moins, il est aussi réjouissant que peut l'être le style Cyber Punk. La société est, ici, divisée en deux classes ou plutôt deux castes. D'un côté, une majorité vivant dans la misère la plus totale et de l'autre une "élite" se vautrant dans le luxe. Mais le plus frappant est que les individus qui composent cette élite possèdent tous un corps mécanique qui les a libérés des durtés de la vie et, pensent-ils, de la mort. Se considérant comme des "Sur-Hommes", ils traitent les "humains" comme une des multiples espèces animales qui peuplent notre planète et organisent pour se divertir de véritables chasses à l'homme. Le seul moyen pour échapper à son triste sort de mortel consiste à prendre l'Express 999 et à rejoindre la station ANDROMEDE où on peut obtenir un corps mécanique... pour une somme astronomique. Mais quand notre héros arrive en gare, il fait rapidement connaissance avec les forces de police et une charmante jeune femme qui le sauvera alors que tout semblait perdu pour lui. Puis elle lui offrira un billet à la condition qu'il l'accompagne jusqu'au bout de son voyage et là, il obtiendra un corps mécanique sans avoir à payer le moindre sous. Il va sans dire que Tetsuro saute sur l'occasion et le voyage à travers les étoiles commence. Mais Maetel est quelqu'un de bien étrange, son voyage à bord du Galaxy Express 999 n'a rien de très innocent et Tetsuro va se retrouver mêler à une conspiration ce qui n'a rien de vraiment compatible avec un voyage d'agrément. Malheureusement, nous n'avons pas eu le temps de découvrir cet aspect au cours de la courte apparition du DA en France, à l'occasion référez-vous au premier film tiré de la série ("GALAXY EXPRESS 999", 1979).

Plus le voyage avance, plus Maetel semble raisonner son jeune compagnon pour essayer de lui faire renoncer à ce corps mécanique. On peut alors considérer que chaque épisode, chaque escale du train va être l'occasion de tenter de remettre en cause l'idéal de Tetsudo. Alors que, dans les séries aux scénarii conventionnels, le héros va subir une série d'épreuves avant d'atteindre le but de sa quête, chaque épisode étant destiné à aguerrir notre héros au combat, à exalter sa volonté de vaincre, son courage, sa persévérance; ici, l'auteur met en place une lutte intellectuelle, celle du savoir, de l'éducation et de la recherche d'une maturité dans l'esprit meuble et malléable d'un enfant. Il invite par là-même le spectateur à s'interroger. En effet, chaque épisode a schématiquement pour but de décrire un aspect de la nature humaine au travers du paravent de la technologie. Le héros ne semble pas se douter que la

mystérieuse jeune femme qui l'accompagne n'est pas là que pour le protèger mais aussi pour lui servir de mère (le nom Maetel est d'ailleurs dérivé du terme latin Mater = mère et Tetsuro l'appelera souvent "Maman") et l'éduquer. Cela est d'autant plus facile que l'Express 999 s'arrête près de planètes très typiques, ce qui permet de s'attacher à chaque fois à un point bien particulier exacerbé par un environnement technologique et humain spécifique. Par exemple, la première escale du 999 est la planète Titan où le droit à la liberté est exercé dans son sens le plus stricte allant jusqu'à une aberration totale. Ici, on peut tuer, voler, faire tout ce qui nous passe par la tête mais si, par malheur, on venait à tenter d'empêcher quelqu'un d'user de sa liberté en s'interposant, celui qui aurait fait ce geste malheureux, aurait porté atteinte au droit d'autrui et se verrait comdamner à la peine de mort.

On peut alors penser que la mission du Galaxy Express va beaucoup plus loin que le simple transport des voyageurs : Ceux qui ont tracé le parcours de ce train -soit l'auteur- ont, semble-t-il, voulu que chaque escale corresponde à l'examen d'un trait et seulement d'un trait du genre humain et de ses conséquences. Or le plus souvent ceux-ci se sont avérés désastreux pour l'humanité. Ainsi lors de ses différentes escales successives, le héros (et le spectateur) va comprendre ce que signifie "être humain" et comparer les différentes philosophies qui avaient permis à l'homme d'avancer pour en arriver -difficilement- à la conclusion que devenir un homme bio-mécanique n'est pas forcément son idéal et le but ultime de sa vie.

Mais il en faudra du temps... et des épisodes pour en arriver à ce résultat... Cette expérience d'éducation va se poursuivre au delà des 113 épisodes initiaux, le 10 Octobre 1979, "KIMIHA SENSHI NO YOONI IKIRARERUKA ?" (Peux-tu vivre comme un soldat ?) sera le premier épisode Spécial à être diffusé. Approfondissement des deux parties de l'épisode "Le Guerrier Figé", nous y voyons Tetsuro se faire dérober son billet par l'unique habitant d'une planète dont les compatriotes ont été transformés en pierre.

Suivra en 1980, le court métrage "GLASS NO CLEA" (Cléa de Cristal) contant l'histoire de la serveuse du Galaxy Express qui essaye de racheter son corps humain aprés que sa mère l'ai placée dans un corps de cristal.

Puis deux autres épisodes Spécial : le 3 avril 1980, "EIEN NO TABIBITO EMERALDAS" (Emeraldas, la voyageuse de l'éternité) qui nous fait redécouvrir (pour nous, mais découvrir pour les japonais) la merveilleuse Emeraldas de la série "WAGA SEISHUN NO ARCADIA MUGENKIDO SSX" (Albator 84); et le 2 octobre 1980, le déchirant "KIMI NO OKA NO YOONI AISERUKA ?" (Peux-tu aimer comme une mère ?) ou comment une amibe rêvant d'être un être humain obtient un corps mécanique. Après bien des méandres, le dernier film arriva en Août 1981, quelques mois après la fin de la série. "SAYONARA GINGA TETSUDO-ANDROMEDA SHUUCHAKUEKI" (Adieu, Galaxy Express - Terminus Andromède) semble mettre un point final à l'aventure du 999 et à la fameuse quête du corps mécanique... Quoiqu'il y ait encore matière à poursuivre.

Le message est assez simple : l'immortalité n'appartient pas aux hommes, elle entraine plutôt la perte de l'identité humaine. L'homme est homme parce qu'il a devant lui un gouffre gigantesque qui s'ouvre à chaque pas et qui peut se définir en un mot : la mort. C'est l'inévitable terme de l'existence qui pousse l'être humain à faire quelque chose de sa vie et c'est ce qui rend la vie interessante et digne d'être vécue : l'immortalité, ne serait, en fait, qu'un mortel ennui ! D'autre part, Leiji MATSUMOTO nous rappelle que c'est la société dans laquelle il vit qui forme l'homme et non le contraire et que chaque société devrait avoir pour fin le "eu Zeìn" : "vivre comme il convient que vive l'homme".

Mais que devons-nous conclu quant à la disparition de cette série ? Après enquête officieuse, nous avons pu nous rendre compte que pour certains "GALAXY EXPRESS 999" n'était qu'un clone de "ALBATOR", que d'autres se sont détournés rapidement devant une animation "pas géniale", et que pour la majorité, la série les avait éloignés par une histoire trop confuse et un mélange Western-Science-Fiction à l'ambiance un peu "glauque" qui datait un peu. Avec du recul, il est certain que comme de nombreuses séries qui arrivent en France ou en Europe aprés quelques sept ou huit ans, "GALAXY EXPRESS 999" a été victime du temps et des modes. En effet, si au début des années quatre-vingt, ce style a remporté beaucoup de succès car répondant aux attentes d'un public qui vivait dans le spectre des caprices de la Guerre Froide, des crises pétrolières et dans l'angoisse de l'an 2000, il n'en est plus de même aujourd'hui où on préfère les "comédies du quotidien" catégorie sous laquelle on peut allègrement ranger "MAISON IKKOKU", "RANMA 1/2", les séries de MITSURU ADACHI et avec beaucoup de culot "DRAGON BALL & Z".

Pourtant ce voyage sans fin à travers l'espace, cette succession de rêves irréalisables et ce sentiment d'insatisfaction qui semble faire le lien entre les divers personnages de cette histoire, laissent dans notre imaginaire l'image étrange et un peu naive d'un train roulant à travers l'espace sur des rails invisibles...

Valérie BOURBON et Nicolas VUONG

© GALAXY EXPRESS 999, Leiji matsumoto, TOEI animation.

Prince VAILLANT

D.A. Français !

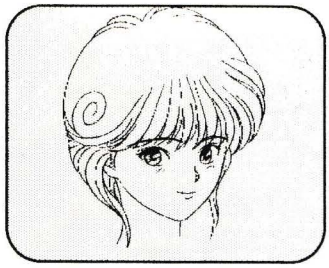
prince vaillant, une adaptation très légére d'une bande déssinée légendaire.

LA LEGENDE DE PRINCE VAILLANT est un dessin animé programmé le dimanche vers 17h15, sur FR3, quand les programmes de cette chaine ne sont pas bouleversés par un reportage sportif.

Cette production est l'une des marques de la volonté française de conquérir des parts du marché de l'animation où notre pays n'a guère brillé que par son absence ses dernières années. On ne peut que s'en féliciter. Après LA COMPETE, avant l'ambitieuse animation des albums de TINTIN (attention danger!), il était intéressant de porter à l'écran PRINCE VAILLANT, d'après la bande dessinée d'Harold Forster. Le produit est de qualité ; l'animation des personnages est assez souple, ce qui est difficile lorsque le style choisi est réaliste. On remarquera le soin apporté aux mouvements des chevaux et à la bonne tenue en selle des cavaliers. Les décors sont soignés et variés, on les montre d'ailleurs beaucoup, peut etre meme trop longuement ! Cela nuit au rythme de l'ensemble. L'absence de dynamisme dans le scénario est d'ailleurs le principal défaut de cette série. Les péripéties trainent en longueur et il n'y a pas assez de rebondissements dans l'action. Les producteurs n'ont pas encore pris la notion du rythme sur le format d'épisodes de 25 mn. Ils n'en n'ont pas encore l'habitude, mais cela viendra quand ils auront acquis l'expérience des japonais dans ce type de productions. Mais le plus regrettable, c'est que le graphisme est très éloigné de celui des dessins originaux !

Forster était un génie du dessin réaliste académique et les fans de la BD américaine restent pantois devant ses remarquables compositions, surtout pour les scènes de batailles. La série BD avait aussi des défauts, les plus grave étant l'abondance de commentaires redondant avec les images et l'absence de "bulles", Forster était le prince de l'académisme! Il faut absolument revenir aux sources, les BD de Forster ayant toutes été rééditées en français. Et devant la féerie de l'original nous oublierez très vite le dessin animé, qui n'apparaitra plus que comme un produit de consommation courante. Nous encourageons les productions européennes, mais nous avons l'exemple d'une mauvaise adaptation. Je pense qu'il faut créer de nouveaux personnages, de nouveaux graphismes. Scénaristes, au travail !

EFFER

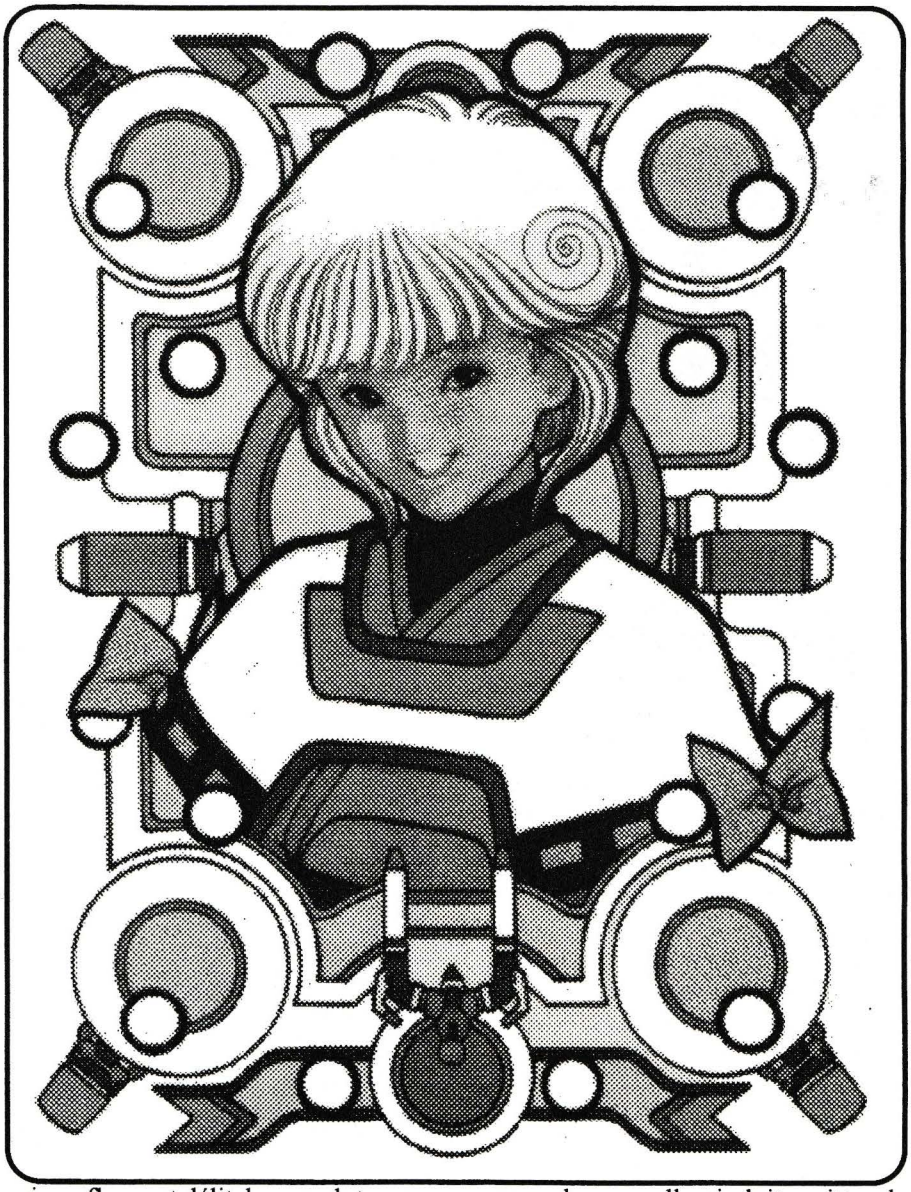


電影少女

VIDEO GIRL AI

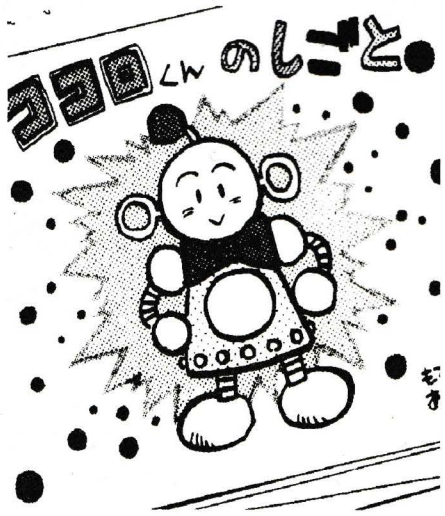
"Sayonara, AI..."

Voila. Ca y est. C'est fini... C'est après treize volumes que s'achèvent les aventures de Aï, Yota, Moémi et tous les autres, rouages parfaits d'un merveilleux mécanisme amoureux...



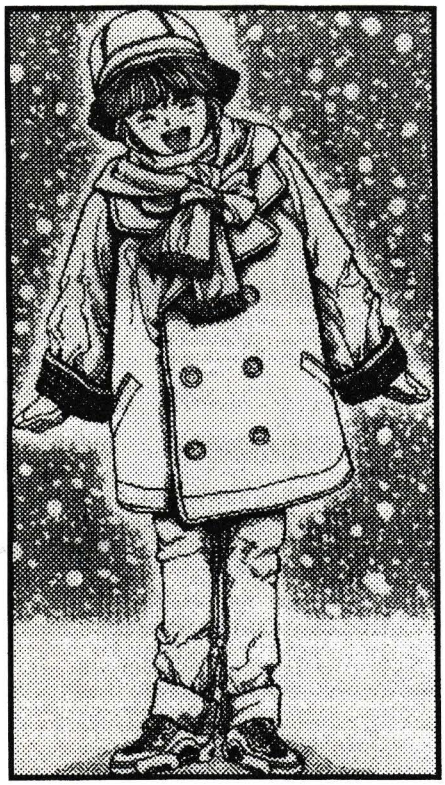
L'hiver. Yota et Aï consacrent tous leurs efforts à la réalisation d'un livre illustré pour enfants. Le scénario, imaginé par Yota, conte l'histoire d'un brave savant qui, pour le bonheur des habitants de sa ville, crée un robot, Kokoro. Celui-ci, par sa gentillesse et son dévouement, parvient rapidement à gagner le coeur des habitants qu'il rend heureux... Mais le temps passe... Un beau jour, comme tout objet usé, kokoro se retrouve à la casse et finit par y mourir, rouillé, abandonné et oublié de tous...

Aï n'a plus que cinq jours de vie, bien que le terrible Vidéo-chef lui ait accordé un délai supplémentaire nécessaire à l'achèvement du livre de Yota. Un beau jour, Yota, rencontrant le gérant du GOKURAKU vidéo Shop apprend que celui-ci, se rebellant contre l'autorité de ses supérieurs, va tout tenter afin que Aï puisse devenir humaine. Il faut cependant que Yota accepte de prendre d'énormes risques, craignant des réactions incontrôlées du Vidéo-chef, bien décidé à ne pas la laisser échapper à son contrôle. Surpris en flagrant délit de complot par ce dernier, c'est en menaçant Yota sur sa vie qu'il parvient, un soir durant, à le faire douter sur son désir de la rendre humaine. Doute bien vite envolé le lendemain en voyant le visage radieux et espiègle de celle qu'il aime maintenant plus que tout au monde...



Répondant à un rendez-vous avec Moemi, c'est avec tristesse qu'il apprend que celle-ci doit quitter le Japon pour aller vivre à Genève, nouveau poste de son père. S' il n'y avait eu Aï, que n'aurait il donné pour pouvoir la suivre, d'autant plus que son père, en poste à Paris, lui propose depuis fort longtemps de venir vivre en Europe... La date de son départ est fixée au... Jour de «départ» de Aï.

Entre temps, Aï se fait remettre par le Vidéo chef trois capsules afin



que tous les souvenirs la concernant puissent s'effacer des mémoires de Takashi, Moémi et... Yota.

Les jours passent et vient le dernier soir... Les douze dernières heures s'égrènent inlassablement sur le compteur du magnétoscope de Yota. C'est donc par un somptueux repas préparé par une Aï devenue cordon bleu (après des débuts plutôt brûlants... Surtout pour l' estomac de Yota) finissant plutôt en mémorable gâchis et par une séance musclée, bruyante et éclaboussante dans la salle de bains que s'achève la soirée...

-"Eh bien voila... C'est la dernière soirée que je passe avec toi.

- bien sur... En tant que vidéo girl...

- Yota..."

Apres l'échec de l'opération menée par le gérant du GOKURAKU auprès de l'ordinateur central du monde vidéo, Aï se résigne à disparaître... Se souvenant des paroles du vidéo chef sur la possibilité pour Aï de devenir humaine si elle trouvait quelqu'un avec qui partager un acte d'amour physique, Yota l'entraîne sur son lit. Etreintes et soupirs, larmes de détresse et de joie... A ce moment, plus rien n'existe pour eux, plus rien n'a d'importance... Et c'est alors qu'il cherche à l'embrasser qu'elle lui glisse entre les lèvres une capsule...

-"Mais, qu'est-ce que... Qu'est-ce que c'est ?

- C'est pour que tu oublies tout de moi... Il faut que tu partes avec Moémi en Europe... C'est ce qu'il pourrait y avoir de mieux pour nous tous...

- C'est pas vrai... Pourquoi ? POURQUOI ??

- Pardonne moi... Pardonne moi !!

- Je ne veux pas ! Non, je ne veux pas t'oublier ! Ce n'est pas ça qui y arrivera !! "

C'est peu après avoir retrouvé ses esprits que lui revient en mémoire, au prix de terribles souffrances, des souvenirs que Aï n'a pu réussir à effacer en lui... Faisant face au Vidéo-chef, il apprend de sa bouche la vérité au sujet des Vidéo girls : il s'agit de sondes lui permettant d'analyser les mécanismes affectifs afin de pouvoir recréer un monde dans lequel les humains, (rendus inhumains) ne perdraient plus de temps à éprouver de futiles sentiments. Se souvenant des dernières paroles du gérant avant son sacrifice, Il fracasse son magnétoscope par terre, entraînant la destruction du Vidéo-chef... Compteur à zéro,

le corps de Aï se transforme lentement en un amas d'étoiles, univers tristement féerique dans la chambre de Yota...

- " Dis, Yota, tu ne voudrais pas m'embrasser...

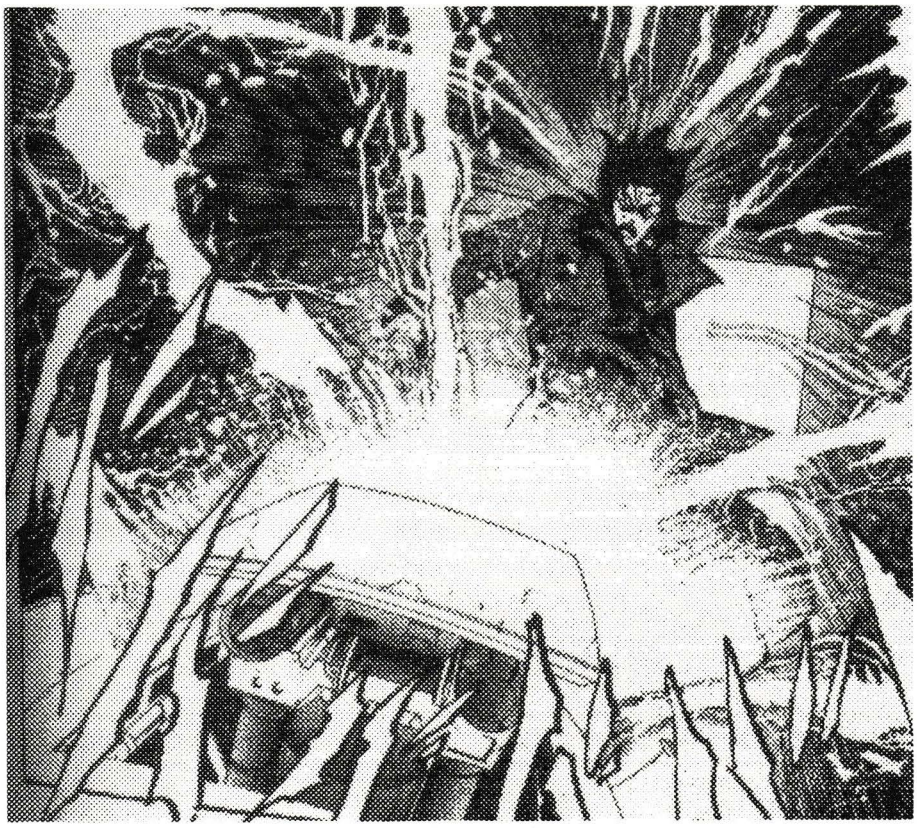
- Tant pis pour toi... Approche..."

3 Février : *Sans que nous ayons eu le temps de faire nos adieux, Aï s'est transformée en une galaxie de particules lumineuses sur les murs de ma chambre. Constellations d'étoiles bienveillantes me protégeant.*

Avril.

"Mon cher Yota,

Comment vas-tu? Je suis toujours au Japon et je vit maintenant seule. Le jour de mon départ, je ne me souviens plus très bien mais je me



suis évanouie à l'aéroport. J'ai alors rêvé de Aï. Elle se battait, elle souffrait. J'ai alors pensé que si je partais, c'était un peu comme si je prenais la fuite... C'comme si je n'avais pas le courage d'assumer le fait que cela ne puisse plus marcher entre nous... Aujourd'hui, le ciel est si bleu... Les cerisiers en fleurs sont si beaux..."

"Salut, Yota !

J'espère que tu vas bien. Je ne sais si tu peux imaginer à quel point je regrette de vous avoir fait souffrir, toi et Moémi. Je fais énormément d'efforts pour essayer de devenir comme toi mais ce n'est pas facile d'essayer de changer un comportement, un caractère... Je fais maintenant partie d'un groupe à Okayama avec l'ancien ami de Natsumi (cf. AL n°6) et le fait de voir tant de personnes d'origines différentes ouvre mon esprit à des sensations, des aspects dont je ne me serais jamais rendu compte auparavant... Et tout cela, Yota, c'est grâce à toi et je t'en remercie. Sois heureux, Yota. Je suis sur que tu y arriveras. Tu le mérites tant..."

C'est en mettant la dernière touche de couleur à son manuscrit que Yota achève le travail entreprit avec Aï... Avec un changement cependant... Cette fameuse fin du malheureux Kokoro à la casse... Fin tragique qu'il n'a jamais eu le courage de lui raconter à en raison de sa situation...

Les étoiles s'éteignent alors une à une, comme à l'approche d'une nouvelle aurore. Sa mission terminée, le temps accordé à l'achèvement du livre écoulé, Aï retourne dans son monde vidéo.

- C'est donc ça... Tu pars vraiment cette fois... C'est vrai que cela fait déjà un sacré moment que nous nous connaissons... Tu sais, à partir de maintenant, je pourrais me débrouiller, même seul, grâce à toi. Tu peux partir tranquille... Jusqu'au dernier moment, jusqu'à la dernière seconde, tu as veillé sur moi... Adieu... Et de tout mon coeur, merci...
- " Yo... Yota?
- Aï ? Non, ce n'est pas vr... Aï !!!
- Yota !!! "

...

"Grâce à Kokoro le petit robot, les gens devinrent heureux. Mais le temps passe... Un beau jour, comme tout objet usé, Kokoro se retrouva à la casse... Alors, les gens de la ville se réunirent...

- " Il nous avait tous rendus heureux... Si nous le laissons tel quel, nous ne pourrons plus jamais l'être à nouveau... "

Les gens de la ville prièrent, prièrent, des heures, des jours durant... Alors, du ciel, descendit une lumière et une voix se fit entendre...

- " J'exaucerai votre voeu ! "

La prière des hommes avait atteint les Dieux...

Kokoro devint humain... "

Vidéo Boy Aki
© MASAKAZU Katsura et Jump Comics.

MANGAS TRADUITS

Pas grand choses de nouveaux depuis le No7 d'anime land...

Aux USA, le succés du manga se confirme par la diversités des publications. Les nouvelles revues sur l'animation et la BD Nipponne confirment également un second souffle au mouvement Japanimation.

Chez Dark Horse Comics nous pouvons trouver la suite de Venus Wars, le deuxiéme volume est bien entamé mais souffre d'une mauvaise impression (l'encre reste sur les doigts) et d'une gestion très saccadée des planches qui enléve tout suspens. Un excellent manga cependant qu'il ne faut pas manquer. Chez le même éditeur, Caravan Kid, le titre qui a remplacé Outlanders de Johji Manabe. Humour décapant mais encore trop peu de pages pour en apprécier la trame de l'histoire, dommage.

Sun Comics continue aussi ses titres : Raika, Ragnarok Guy, High School Agent, mais nous n'avons guére vu que les 5 premier numéros en vente dans les boutiques...

Nous attendons toujours la suite d'Applseed chez Eclipse Comics, qui devrait aussi éditer Ghost in the Shell, et pas de nouvelles de la suite de AKIRA chez EPIC Comics au désespoir de nombre de fans...

Chez Viz Comics, même chose qu'annoncée dans le No7. Grosse déception en ce qui concerne les albums illustrés des films de MIYAZAKI, il s'agit en effet d'éditions tout juste acceptable pour des enfants qui apprennent à lire... De grosse images, des textes simples qui ne rivalisent en rien avec l'équivalent animé bien qu'ils s'agissent de bonnes photographies. Bref, pas de quoi fouetter un chat finalement. Le numéro 0 de ANIMERICA, la revue sur la japanimation et les mangas éditée par VIZ, est enfin sortie nous donnant un aperçu de ce nouveau journal au concept novateur, du moins pour des yeux américains. Une présentation sans défaut, du papier glacé mais l'ensemble donne l'impression d'une coquille vide ! Le seul intéret serait les BD traduites de AD Police de Tony TAKEZAKI et Super Gal de Rumiko TAKAHASHI. Nous attendons mieux du No1...

En France il n'y a guére que AKIRA dans les kiosques alors que nos collégues latins se délectent de somptueuses traductions d'un nombre incroyable de titres. Cependant nous aurons l'immense privilége de connaitre avant les américains la suite du No33 d'AKIRA. En effet le volume 12 français correspondra à la suite de l'édition américaine, du totalement inédit, merveilleux n'est ce pas !? De plus l'éditeur de cette merveilleuse formule, Glénat, nous a annoncé la sortie pour le premier semestre 93 de la BD de Dragon Ball dans le format original manga !!! Du renouveau dans le paysage BD français, mais ne serait-ce pas trop tard ?

En Espagne à part Dragon Ball, une bonne partie des éditions de Viz Comics est représenté là-bas par De Agostini avec entre autres titres Crying freeman, Kamui, Macross II, Mai the Psychic Girl etc.

En Italie c'est toujours la même folie autour de l'édition traduite de mangas. Si vous vous trouvez actuellement à l'IDRAC, vous aurez sans doute la possibilité d'en découvrir et même de rencontrer certains des responsables d'édition...

HERMES

"BASTARD ? Ben c'est super géant !
(...)
Bien, je constate que, comme d'habitude il ne va pas m'être possible d'aller faire dodo avant de vous avoir convaincu. C'est toujours pareil : il n'y a plus de confiance dans ce monde cruel..."

L'auteur, *HAGIWARA Kazushi*, bien qu'ayant débuté sa carrière en tant qu'indépendant, à fondé une société nommée le «*studio LOUD*». Il ne s'agit pas là d'un cas particulier : en ce moment, la proportion d'auteurs indépendants est énorme et l'on peut compter, parmi eux, autant d'écoliers que des salariés. A ce sujet, citons l'exemple bien connu de l'ami de

Kazushi, Yun KOUGA (*Earthian, Genji*) ainsi que les célèbres *CLAMP*.

Bien, de quoi qu'c'est-t-y que ça parle ? : Ben, d'un ancien démon nommé *Dark SCHNEIDER* qui s'est réincarné en un nouveau-né nommé *Rushie LENLEN*. Grâce aux efforts d'un bienveillant magicien nommé *Joe* ayant réussi à résorber l'évolution de *DARK SCHNEIDER*, *Rushie* grandit normalement et a maintenant 14 ans. Mais c'est l'époque de violents conflits et c'est la soeur adoptive de Lucie, *Yoko* qui, dans une situation désesperée, reveille, à contre coeur *DARK SCHNEIDER* pour protéger son entourage. C'est là un moment fort dans la vie d'une jeune fille de quatorze ans car le moyen employé pour réveiller le démon du mal n' est autre qu'un langoureux baiser... (c'est le retour du mythe cher aux Japonais du «First kiss»...)

Ainsi donc, la Bête (avec un grand B) et tout le mal qu'elle représente se retrouvent libérés. Agissant conformément à sa personnalité de démon (méchant et vilain), il ne sait que semer la terreur et tuer. Cependant, en raison de sa double personnalité, en se souvenant des terribles colères de sa soeur alors qu'il n'était que Rushie, il n'ose faire, en sa présence, de mauvais coups. Malgré ses ambitions démesurées de conquêtes et de pouvoir (et ce, dans l'unique but de faire de la terre son harem personnel) et l'apparition d'ennemis de plus en plus puissants, celui - ci met ses pouvoirs au service de l'humanité. Détail amusant, même si DS se retrouve être un héros aux pouvoirs surpuissants, celui-ci n'en est pas moins dépourvu de toute intelligence (pour les rôlistes : intelligence = 1D4) et fait preuve d'un égocentrisme exacerbé. Ces traits de (sale) caractère se retrouvent illustrés par l'épisode au cours duquel il rencontre un démon Orc:

Orc : - " Qui est tu donc ??
DS : - Je suis beau !! "

Mais, pauvre de lui, personne ne fait attention à tout ce qu'il peut dire...

A la manière de *Dragon ball*, les ennemis vaincus deviennent naturellement ses amis et le scénario parait

s'axer progressivement autour d'une bataille finale entre DS et ses alliés et *Anthraxsus*, le Démon suprême.

En découvrant le manga, le lecteur peut facilement ressentir toute la joie et la passion avec lesquelles l'auteur a rédigé ses scénarii. En effet, celui-ci à fait, tout au long de son oeuvre, intervenir des connaissances ou des personnalités lui étant chères. Ainsi, apparaissent, tout au long des mangas, d'étranges individus, bons ou mauvais, suscitant un sentiment de déja vu... Citons, en exemple celui du personnage de *Ingwe*, repris du célèbre rocker *Ingwe Malmsteen* ainsi que celui de *King Crimson Glory* prêtant son nom à la capitale d'un pays Elfe. De plus, l'inspiration de l'auteur sur l'oeuvre de *J.R.R. Tolkien*, «le seigneur des anneaux» est flagrante. Dans les paroles de *Kaal Sue*, on ne retrouve que des références au monde médiéval fantastique, celui-ci citant sans discontinuer Hôbbits, Kobolds, Orcs ainsi qu'un Elfe noir du nom de *ARHCHESE Ney*. L'anneau de Satan mentionné est, sans aucun doute l'anneau unique forgé dans le monde de *TOLKIEN*. ("Les terres du milieu" cf. le seigneur des anneaux.) mais *TOLKIEN* et son monde ne sont pas ses seules sources d'inspiration. En effet, il s'agit peut être d'un hasard, mais le nom de *Shitenno* désignant les «quatre Dieux n'en formant qu'un seul» peut trouver son inspiration dans les oeuvres de *CLAMP*, *KOUGA Yun* ainsi que dans le «Saint Seiya» de *KURUMADA* Masami. Finalement, autour de DS et se partageant la vedette, se retrouvent les personnages d'*ARSCHUS Nay*, *Kaal Sue*, Un «Ninja Master» nommé *GARA* ainsi que *Abigael*.

Afin d'illustrer les exemples cités ci-dessus, citons le passage, dans le volume 12 au cours duquel *GARA* utilise, durant un combat, des capacités largement inspirées du *Shirahadori* de *Shiryu* dans "Saint Seiya". (Vol. 10 p.77)

Ces divers clins d'oeils donnent un ton parodique à une série traitant de sujets plutôt sanglants et dédramatisent des situations difficiles.

Anthraxsus

En observant le personnage de *Anthraxsus*, on ne peut s'empecher d' y deviner l'influence des oeuvres du célèbre illustrateur *GIGGER* dans ses oeuvres reptiliennes, sombres et morbides. Cette inspiration généralisée est telle qu'un illustrateur de *CLAMP*, le fameux *Mocona Apapa*, a créé la qualification «*Giggerienne*» décrivant ce style de dessin. Ainsi, dans *R.G Veda*, sont souvent présentés de nombreux êtres vivants au centre d'un réseau de tubes organiques.

BASTARD!! a aussi servi de source d'inspiration pour d'autres mangas, dont ceux de *ICHINO Harumi* (la série des "RING") contant cependant, une histoire totalement différente pouvant etre classifiée dans les «Shojo Manga». En effet, cette inspiration se retrouve dans les costumes des magiciens, les montures nommées Griffons ainsi que les douze magiciens de la «Grande Arcana». A la maniere de l'auteur de *BASTARD!!* Elle s'est inspirée de la celebre vedette *Prince* ainsi que du «Silmarillion» de *J.R.R. TOLKIEN*. Cependant, Nous ne nous étendrons pas plus sur un sujet qui sera devellopé dans un prochain numéro.

BASTARD !! apparait donc comme un manga passionnant, à même de satisfaire tout fanatique. Alors que la violence des mangas Japonais est souvent critiquée, celle présente dans *BASTARD !!* semble mieux passer et plus facilement acceptable en raison d'un humour omniprésent permettant de s'adresser à tous les publics.

Sur ces bonnes paroles, bonne nuit!

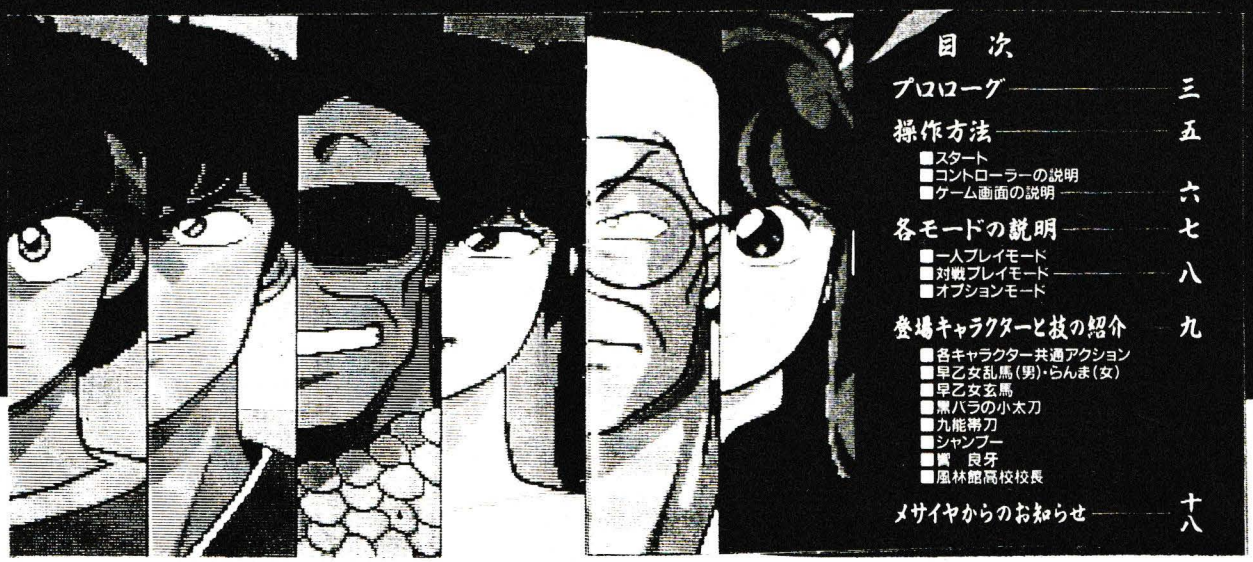
Keiko KATSUMURA

© Kazushi HAGIWARA

PS : *"Au revoir et merci à tous ceux qui sont devenus mes amis et que je n'ai pu prévenir à temps."*

RANMA 1/2 :
LA VERSION SUPER FAMICOM

A peine avons nous eu le temps de découvrir la série télévisée (par ailleurs assez bien adaptée), que Ranma 1/2 refait parler de lui dans le monde doré de nos chères consoles nipponnes. Souvenez vous...ou à défaut, relisez le numéro 4 d'Animeland où un Cd Rom déjà inspiré de ce D.A. est testé par votre serviteur. Cette fois ci, il s'agit d'un Beat'em All ("frappez les tous" ou tout simplement "jeu de baston", à ne pas confondre avec "kill'em all") toujours réalisé par N.C.S. et où vous allez pouvoir combattre dans la peau des joyeux personnages du dessin animé.



C'est indéniable, ce jeu a un air de Street Fighter II, les méga-effets qui tuent et les prises hyper-compliquées en moins (enfin, presque). La traditionelle introduction présente montre les protagonistes - le tout en japonais. Je sais, c'est énervant mais vous n'aviez qu'à vous intéresser à l'animation togolaise ! - et fait place à la page de présentation. On peut soit jouer seul contre l'ordinateur, soit jouer à deux simultanément et s'éclater avec un copain - pour pouvoir l'éclater (le copain). Bon d'accord, j'arrete l'humour carambar. Passons rapidement sue le jeu en solitaire : dans la peau de Ranma-kun ou -chan (le choix est possible), vous combattez face à un adversaire controllé par l'ordinateur. Le premier qui met l' autre KO a gagné, et il faut remporter deux manches pour passer au combat suivant. Quelquefois, un stage bonus vient agrémenter le jeu : frapper le vieux satyre pour qu'il lache les divers sous-vetements qu'il a l'habitude de voler ou bien se défendre contre Obaba qui vous attaque avec...des plats de nouilles ! Vive les lamens ! Hum, ces considérations culinaires terminées, revenons à nos moutons. L'intéret du jeu se voit décuplé dans le mode deux joueurs l'un contre l'autre : il est en effet possible de choisir n'importe quel adversaire parmi ceux rencontrés dans le mode un joueur ! Ranma-kun et -chan, Genma, Kodachi, Kunoh, Kohchoh, Shampoo, Ryoga, ils sont tous là. Et je vous garantis de longs moments de baston. Tous les ingrédients sont présents pour latter votre ennemi à souhait. Pour résumer, il est possible, selon les capacités de chacun, de donner des coups de pied, des coups de poing, d'effectuer glissades, coups bas, coups de coide, saut chassé, roulades, coups de baton ou de sabre... Et pour le fun, on rajoute des attaques "magiques": boules de feu, éclairs, coups rapides, bombes et autres cadeaux empoisonnés. Il est bien sur possible de se protéger des coups adverses.

Coté technique, on peut dire qu'en général, la Super Famicom ne nous trahit pas. Les mélodies à la chinoise se voient rehaussées de bruitages digitalisés. Un bon point pour l'animation de certains personnages comme Shampoo et Ranma qui est vraiment spectaculaires et qui pour les autres reste de bonne facture.

Ohhhh, mais je vous vois venir d'ici, chers lecteurs. Vous devez vous dire : "Bon, d'accord, c'est bien beau tout ça, mais pourquoi acheter ce jeu alors que dans le meme style, Street Fighter II est bien supérieur ?"

C'est vrai, Street Fighter II est l'ULTIME Beat'em All et de toute façon, si vous ne l'avez pas déjà acheté, c'est que vous n'avez rien compris à la vie. Mais bon, je défends mon bifteck, alors voilà une raison d'acquérir Ranma 1/2 : le coté "fun" du jeu. L'esprit du dessin animé est présent, et l'humour vient détendre l'atmosphère. Par exemple, la tete des personnages venant de se faire exploser la tronche : yeux exorbités, langue pendante, pleurs... ou les stages bonus dont j'ai parlé plus haut.

Bref, en conclusion et pour finir, Ranma 1/2 est indispensable au fan du dessin animé, et pour les autres, vous pouvez quand meme craquer pour cette cartouche car elle pourra vous etre utile si vous avez eu le malheur de préter Street Fighter II à votre voisin et qu'il est parti en week-end. Et en plus, si vous lisez en ce moment ces lignes, c'est que vous n'êtes pas totalement indifférent à l'animation, et ce jeu devrait donc vous distraire, surtout si votre petit frère vient se joindre à vous. Alors, bonne baston !

Jean-Benoit SILVESTRE

RANMA 1/2 : cartouche N.C.S pour Super Famicom japonaise

Animation: R.Takahashi/Shogakkukan-Kitty-Fuji Television

Les bons conseils d'onc' J-B : Dans le mode 2 joueurs, si vous désirez choisir l'endroit de combat, régler les paramètres de jeu et choisir de nouveaux personnages, allez sur l'option "combat à deux", pressez simultanément L et R et, sans relacher, appuyez sur Start.

RANMA 1/2
LA COMPLÉTE

Il y a du bon et du moins bon dans les musiques et les chansons de RANMA 1/2. Pour vous aider à y voir un peu plus clair, voici les différents CD qui sont sortis jusqu'à présent.

1 - LA SÉRIE TÉLÉ

• Ongaku dôiô (45 min.)

Il contient toutes les musiques de la première série, c'est à dire celle diffusée en ce moment sur TF1. On y retrouve aussi 3 chansons dont :

- Jajauma ni sasenaide (1er générique de début)
- Platonic Tsuranuite (1er générique de fin)

• Nettô ongakuhen (45 min.)

Il contient les musiques de la deuxième série "RANMA 1/2 NETTOHEN". On y retrouve également un générique :

- Don't mind lay lay boy (1er générique de fin)

• Saikyô ongakuhen (45 min.)

Il ne contient que des musiques, les dernières de la deuxième série.

• Opening shudaikashû (28 min.)

RANMA 1/2 est une série qui comporte énormément de génériques différents. Deux CD les regroupant viennent donc de sortir et celui-ci contient les meilleurs génériques de début ainsi qu'une petite minute de drama (dialogues en japonais). Les chansons :

- Jajauma ni sasenaide (1er générique-1ère série)
- Little data (2e générique-2e série)
- Omoidega ippai (4e générique-2e série)
- Zettai! Part 2 (5e générique-2e série)
- Chikyû orchestra (6e générique-2e série)
- Mô nakanaide (7e générique-2e série)
- Love seeker can't stop (8e générique-2e série)

• Ending shudaikashû (37 min.)

Sur le même principe que le précédent, ce CD contient une sélection des meilleurs génériques de fin :

- Platonic tsuranuite (1er générique-1ère série)
- Equal romance (3e générique-1ère série)
- Don't mind lay lay boy (1er générique-2e série)
- Lambada Ranma (2e générique-2e série)
- Present (3e générique-2e série)
- Friends (4e générique-2e série)
- Hinageneshi (5e générique-2e série)
- Positive (6e générique-2e série)
- Niji to taiyô no oka (7e générique-2e série)

Fanzines

PIYO : le fameux fanzine dont nous parlons depuis quelques numéros continue de plus belle semble-t-il mais nous n'avons pas reçu le dernier numéro. Sans doute pour le No9...

Dirty Mag : c'est sur minitel, sur le 3615 Toon bal SKYWISE, que nous avons appris le lancement d'un projet de fanzine, Dirty Mag, et nous vous en dirons plus dés sa sortie. Nous ne pouvons qu'encourrager de tels entreprises, plus on parlera de notre passion, plus il y aura d'écrits, plus on nous prendra au sérieux. Bon courage...

MANKEN Z : Ces passionés d'Aix en Provence qui n'ont pas froids aux yeux nous ont surpris par la qualité et l'esprit de leur premier numéro. Dans leur premier numéro vous aurez droit à une vue compléte de ce qui se fait autour de la japanimation en France, tant au niveau boutiques que niveau fanzines ; un dossier complet avec tous les chevaliers de la BD Saint Seiya et la traduction de leur "carte d'identité" ; un avant gout de la langue japonaise et surtout une excellente version française de l'arrivée de Freezer sur terre de Dragon Ball !!! Un must, à acheter à tout prix.

TSUNAMI : le No3 ne devrait pas tarder à sortir et la vue du No2 laisse présager un excellent numéro. Notons que le théme choisi dans le No2 était les oeuvres de MIYAZAKI accompagnés de très interessants interviews qui complétent parfaitement le dossier du No6 d'Anime Land...

Protoculture Addicts : toujours rien de nouveau depuis le no16 et son dossier Lodoss War. Aah, si, un numéro spécial Shower ou comment se rincer l'oeil avec tous ce que vous ne verrez jamais en France !

Anime UK : à force de s'améliorer ils vont finir par arriver au niveau de New Type et d'Animage... Nos collégues anglais ont une fois de plus fini leur numéro sur un article sur bubble Gum Crisis, mais pour ne pas trop se dépayser vous trouverez dans le No4 de très beaux articles sur Silent Mobius, le manga et le dessin animé.

Mangazine 17 : version américaine, des BD d'un style douteux crées par des amateurs du style manga (Ah bon !) suivis de pages fort intéressantes sur les DA japonais. Dans leur dernier numéro un dossier complet sur Macross II.

V MAX : le dernier né de la cote ouest des USA en est déjà à son No4. Un peu maigre vu le prix (3$50 pour 32 pages), il n'en reste pas moins un excellent magazine qui a pour essentielle qualité de traiter de DA ou de mangas différents des habitués américains (Gundam, Lodoss, dirty pair, B.B.C.). Lers numéros précédents concernaient entre autre *Nadia, Gall force, Ranma, 3 X 3 eyes, Oedo 808, Patlabor* etc.

Animerica 0 : le seul évenement majeur déjà cité dans la rubrique manga traduit, d'un intéret moyen pour le DA même s'il prétend en parler, on y trouve finalement que du réchauffé et des news qui font office de pubs pour US renditions et VIZ Comics ! Bref, très cher pour ce qu'il contient (4$95).

VOIR

Sortie du film de *Tom et Jerry* de nombreuses fois récompensés par des oscars pendant l'age d'or du DA made in US, enfin adaptés pour le grand écran pour plus d'une heure de folie (j'ai déjà entendu ça quelque part...). Le suspens est à son comble car ils braveront milles dangers et faire ami-ami pour sauver une petite fille, Waaarglah...

Succés très convaincant de *la belle et la bête* malheureusement doté dans la version française d'un horrible générique de fin chanté par... Charles AZNAVOUR. C'est pas qu'on aime pas, mais entre lui et céline DION, ben, on hésite pas trop ! En tout cas en VO ou en VF ce film vaut le coup d'oeil et tout votre respect. *La petite sirène* n'a plus qu'à rejoindre les fonds marins, *La belle et la Bête* est un véritable chef-d'oeuvre de beauté, d'humour et de tendresse !

Début de la série *Batman* sur Canal + le samedi à 19h00, adapté du personnage créé par Bob KANE en 1939, mais version film, plus noir, plus convaicant. Dans un style néo- rétro -vieux look mais techniques d'animations impeccable- voila enfin une série qui relève le niveau des producctions télés américaines, chose rare depuis les simpsons...

2 - LES FILMS

Il existe deux films de RANMA 1/2, l'un est sorti l'année dernière et l'autre cette année. Outre les CD de "drama" qui contiennent l'intégral des dialogues, il y a les musiques et les génériques de ces films :

- Chûgoku nekoron daikessen ! Okite yaburi no gekitô !!

  Ongakuhen (45 min.)

Il contient les musiques et le générique du premier film. Le CD est un très beau "picture disc" dans un boitier transparent. Le générique de fin "It's love" est interprèté par le groupe RABBIT.

- Kessen tôgenkyô ! Hanayome o torimodose !!

  Ongakuhen (37 min.)

Pareil, il contient les musiques et le générique du deuxième film, "A piece of love" interprèté par PICASSO, célèbre groupe ayant déjà interprèté des génériques de MAISON IKKOKU. Ce CD a un boitier très spécial car il contient un épais livret dans lequel vous trouverez des "model sheet" phosphorescents des personnages du film (comprenez par là, des croquis qui brillent dans la nuit!).

3 - LES OAV

- Nettô Utagassen (45 min.)

Ce CD ne contient que les chansons des deux OAV de 25 minutes , mettant en scène un spectacle où chantent les divers personnages. C'est assez spécial...

©R.TAKAHASHI/SHOGAKUKAN·KITTY·FUJI TV

4 - LES AUTRES

• Utagoyomi (50 min.)

Ce CD contient 12 chansons interpètées par différents personnages de la série. Chaque chanson se rapporte à un mois de l'année. On y retrouve quand même un générique ("Omoidega Ippai").

• Kakutô uta karuta (60 min.)

Tout seul, ce CD peut vous paraître étrange car il ne contient que de courts extraits de dialogues, de musiques ou de chansons parodiées et rejouées. En fait, ce CD va avec un jeu de cartes où vous devez reconnaître le plus rapidement possible les extraits musicaux se rapportant aux cartes que vous tirez!

• Doco-First (30 min.)

Malgré sa courte durée, ce CD est très beau, surtout dans sa présentation : son boitier en carton renferme cinq portraits des principales héroïnes de la série sur cinq mini-cellulos. Un sixième cellulo est exposé sur la pochette et vous pouvez ainsi le remplacer par ceux des portaits et donc changer la pochette du CD ! Pour le contenu, une petite intro musicale précède les six chansons du CD interprètées par les voix japonaises de Ranmachan, Akane, Shampoo, Nabiki et Kasumi. En fait, elles parodient ainsi le célèbre groupe japonais féminin COCO (d'où le titre du CD "Doco"). Parmi les chansons, on reconnaîtra une nouvelle version de "Omoidega Ippai" chanté à l'origine par COCO.

RANMA 1/2: CD édités par PONY CANYON ; (C) R.TAKAHASHI/ SHOGAKUKAN/KITTY/FUJI TV.

©R.TAKAHASHI/SHOGAKUKAN·KITTY·FUJI TV

Sortie de 7 cassettes vidéos par UGC qui se révélent en fait être des classiques inspirés de contes et romans par TOEI Animation. On notera donc la présence du fameux chat botté qui est devenu la mascotte de cette firme déja créatrice de DA comme ***Saint seiya, Dragon BAll*** ou même ***Goldorak.*** Une seule des cassttes est en fait une création de la TOHO, du groupe TACK (Théo, une vie nouvelle) : Le Loup Blanc est un superbe film qui reprend l'histoire de croc blanc. Film très récent puisqu'il date de 1990 !

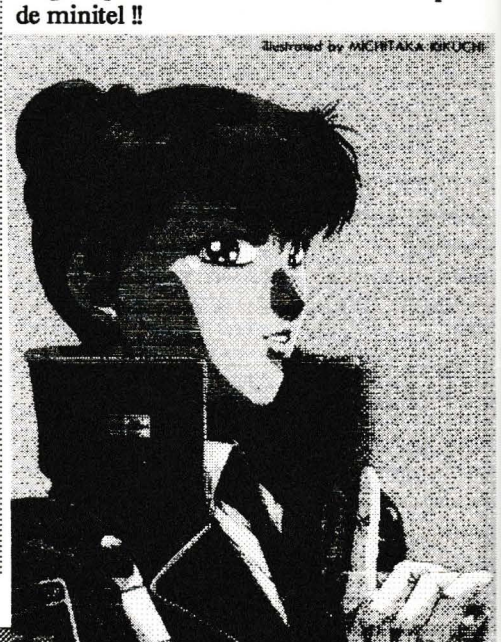
En Espagne de nouvelles vidéos vont sortir : Captain HARLOCK (ALBATOR), MACROSS (Robotech 1ére génération), Gatchaman (La bataille des planétes), Vampire Hunter D, AERA 88, Nausicaä, AKIRA et Yoko LEDA... Et nous on attend toujours le messi de la vidéo française (mais non, mais si !)

MANIFESTATIONS

Actuellement vous vous y trouvez sans doute, ce numéro étant publié spécialement à cette occasion. L'IDRAC a ouvert ses portes à 9h00 du matin ce samedi 19 Décembre, une foule de personnes y est présente, je serai bien tenté de vous faire interview en direct mais il faudrait pas exagérer quand même... Nos impressions dans le prochain numéro.

MINITEL

Si on vous l'a pas dit 100 fois, on ne vous l'a jamais dit. ***ALLEZ SUR 3615 TOON !*** Toutes les rubriques dont vous réviez y sont présentes y compris votre magazine préféré (qui a dit effet ripobe ?!), alors pourquoi vous hésitez plus longtemps ? Comment ? Vous n'avez pas de minitel !!



-ANIMARTE-

ANIMELAND-MOVE DESIGN-ANIMECOM

Quoi de neuf pour ce mois de décembre ?

Ben, c'est bientot noël au cas ou vous ne le sauriez pas et ensuite, vu que c'est aussi la période des miracles nous avons réalisé l'un de vos souhait les plus chers : la projection sur écran cinéma d'une grande oeuvre du dessin animé japonais, Kurenaï No Buta alias Porco Rosso.

Nous pouvons sans prétention aucune avouer que c'est pour nous tous l'évenement de l'année. En effet, aucun dessin animé japonais n'avait encore percé sur grand écran depuis la passage d'AKIRA. C'est également une premiére mondiale car cette projection s'effectuera en anglais, langue plus compréhensible pour beaucoup, du moins plus que le japonais. Premiére européenne aussi car c'est la premiére projection tout publique de DAN sur notre bon vieux continent !

Nous comptons bien entendu par là faire découvrir le dernier né du maitre MIYAZAKI, mais surtout prouver l'intéret grandissant pour des oeuvres de qualité pour grand public et non pas seulement une élite... Nous ferons tout dans un proche avenir pour multiplier ce genre de manifestations, mais ne spéculons pas trop aujourd'hui, profitons surtout des merveilleuses images que nous envoi par son oeuvre le créateur de Nausicaä !

Aprés un évenement aussi important, de quoi pourrions nous parler ? Et bien vous étes de plus en plus nombreux à intégrer notre association et à nous faire confiance. Si vous étes actuellement à l'IDRAC nous avons eu la joie de vous rencontrer autrement que par l'entremise d'un bout de papier et d'un timbre, ce qui nous fait énormément plaisir. L'état de nos services s'est un peu réduit mais notre éfficacité y a largement gagné...

Vous qui habitez en province, surveillez bien votre région, elle cache peut-être un groupe de passionnés comme vous. Si vous connaissez ce genre de groupes, écrivez-nous ! Nous communiquerons leurs adresses continuellement dans notre journal et le bulletin de l'association. Avoir une passion c'est bien ; la communiquer c'est mieux ! Le sud a désormais son association de défense du DA, au tour des autres régions. Nous vous rapellerons qu'il existe sur minitel un serveur dédié entiérement au DA, le 3615 TOON, et qu'il vous offre tous les services dont on peut réver !

N'hésitez pas, c'est du bon ! Pour terminer nous souhaitons à tous ceux qui ce sont lancé dans le fanzinat pour défendre et faire apprécier le Dessin Animé Nippon, à notre ainé Mangazone, nos collégues de Tsunami, Manken et bien entendu à tous ceux qui nous lisent : joyeux noël et une très bonne année !!!

ABONNEZ-VOUS !!

Pour recevoir ANIME LAND, le magazine de l'animation à domicile :

(ne découpez pas ce bon, photocopiez le ou reproduisez le sur papier libre)

No 2 et 3 épuisés...

Abonnement de 6 numéros à partir du No à paraître

- ☐ pour la France métropolitaine — ☐ 168 F
- ☐ pour l'étranger — ☐ 198 F

souscription ou commande d'anciens numéros

- ☐ No : — ☐ 30 F
- ☐ pour la France métropolitaine — ☐ 35 F
- ☐ pour l'étranger

☐ *Adhésion annuelle à l'association* 50 F

ANIMARTE vous permettant de profiter de réductions dans les librairies JUNKU, DEESSE, et la boutique MUSICA. N'oubliez pas la photo et l'enveloppe timbrée pour que nous puissions vous renvoyer votre carte ! Si vous désirez recevoir le bulletin d'information, joignez à enveloppes timbrée libellée à votre adresse.

TOTAL :

NOM et PRENOM : ---------- AGE : --------

ADRESSE : ----------

PAYS : ----------

Je vous adresse ci-joint mon réglement par chéque bancaire ou mandat postal à l'ordre d'ANIMARTE à l'adresse suivante:

ANIMARTE, 15, Rue de Phalsbourg 75017 PARIS

FRANCE

TF1 : Pas grand chose de nouveau si ce n'est des rediffusions de certaines séries comme *papa longue jambes* (on espere enfin en voir la fin) ou Candy. Miracle, nous pouvons toujours apprécier la série *RANMA 1/2* le mercredi matin, pas de déprogrammation surprise pour le moment... Quant à City Hunter, sa déprogrammation n'est du qu'à un curieux retard de réception des bandes de *City Hunter 3* du Japon. De report en report la version française n'est prévue que pour Mars 93, prenez donc votre mal en patience ! Reste que le choix des séries japonaises se fait de plus en plus restreints pendant que des navets comme *croc blanc* se font une place de plsu en plus prépondérante dans les programmes de Dorothée.

FR3 : *Ulysse revient* mais cette fois-ci tous les mercredis matin vers 10h25. Nous ne pouvons qu'applaudir cette rediffusion qui permet à tous de redécouvrir cette série magnifique.

Canal + : un certains nombre de films d'animation sont prévus sur la chaine du cinéma. *Les bisounours* sont à l'honneur, malheureusement vous ne verrez plus les petites peluches dans votre magasin de jouets. *La surprise de cêsar* nous permettra de découvrir l'un des rares dessin animé français de qualité et l'emission canaille peluche nous diffusera des DA tirés de contes de noëls qui pourraient valoir le détour surtout pour la saison.

M6 perds les pédales. La série de football *Ashitae Freekick* est toujours diffusé mais soit à des horaires très différents du programme, soit sans respect de la continuité des épisodes. De plus les nouvelles séries présentées laissent grandement à désirer... de purs produits US qui ne sont même plus à la mode !

JAPON

La nouvelle série de *Minky Momo* (gigi) se termine au Japon. Guére de nouveautés en ce moment, celles ci s'étant présentés en Octobre. Notons tout de même l'arrivée en Janvier sur leurs écrans de la suite des *4 filles du Dr MARCH.* Cette suite de la série de 1987 reprendra bien des années plus tard avec Joe, l'héroine du roman, qui seera agée de 32 ans et aura déjà 6 enfants...

Nous attendons avec impatience la sortie de *Megamisama*, tirés d'un manga à succés, mais surtout de *Giant robot 2,* la suite d'une OVA d'une qualité grandiose tant dans le style, le dessin, les musiques que l'histoire. Un chef-d'oeuvre qui renoue avec les grands classiques Japonais !

Niveau film, les japonais ont pu apprécier la version film de 1h30 de *Gundam 0083 Stardust Memory*, une compil de la fabuleuse série vidéo dont 10 Mn d'animation inédites sont rajoutés pour en lier les différentes parties.

Dans le prochain ANIMELAND : YAMATO II, TEX AVERY, ANIME QUEST que vous n'avez pas pu lire dasn ce numéro par manque de place, ainsi que un dossier très complet sur RANMA 1/2...

N'hésitez pas à nous écrire pour nous donner votre appréciation du DA et de notre journal. Toutes les idées sont les bienvenus !

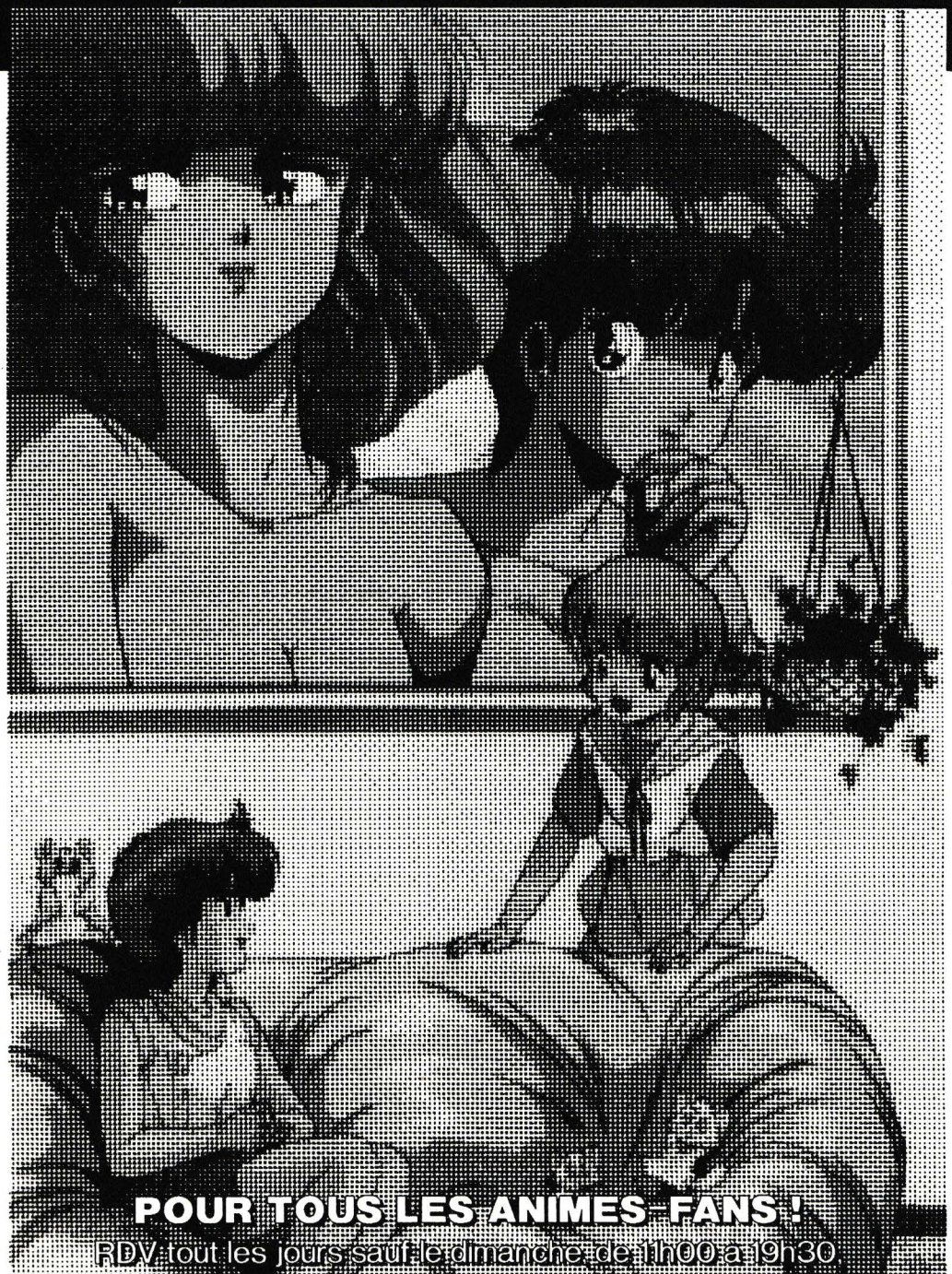
ANIMELAND-ANIMARTE

15 Rue de Phalsbourg

75017 PARIS

N'oubliez pas d'y joindre une lettre timbrée libéllée à votre adresse si vous désirez une réponse.

DEESSE, c'est aussi pour les petites filles qui veulent devenir grandes...



POUR TOUS LES ANIMES-FANS !

RDV tout les jours sauf le dimanche de 11h00 à 19h30

au 8 Rue COCHIN 75005 PARIS - M° Maubert Mutualité Tel : 46 34 18 31

AVEC DES ARRIVAGES DIRECTS DU JAPON : MANGAS, KITS VINYL, MAQUETTES & JOUETS...
MAIS AUSSI LES MANGAS U.S.A. : CRYING FREEMAN, APPLESEED, NAUSICAA, LONEWOLF AND CUB, AKIRA, WHAT'S MICHAEL, 2001 NIGHTS, COBRA, OUTLANDERS, HOROBI, GUNHED, VENUS WARS, SILENT MOEBIUS, 3X3 EYES, ROBOTECH et toutes les nouveautés !

LES MAGAZINES JAPONAIS : ANIMAGE, HOBBY JAPAN, ANIMEDIA, NEW TYPE, B- CLUB, NEW VIDEO MAGAZINE... LES MAGAZINES US SUR LA JAPANIMATION : ANIMAG, ANIMENOMINOUS, PROTOCULTURE ADDICT... LES FANZINES FRANÇAIS : MAGAZONE, ANIMELAND, STARTOYS...

LE TOUT CHEZ VOUS GRACE A NOTRE SERVICE DE VENTE PAR CORRESPONDANCE !!!

* MUSICA * MUSICA * MUSICA * MUSICA * MUSICA * MUSICA * MUSICA *

MUSICA

IMPORTATEUR
DISTRIBUTEUR EN GROS ET DETAIL
& VENTE PAR CORRESPONDANCE

*JapAnime Goods**

RAMI-CARD * PHOTO
POSTER * CD * PAPETERIE ...

Ouvert tous les jours de 10h30 à 19h00

(centre commercial OSLO , 1er étage ,BNP à droite) 44 , Av. d'Ivry 75013 PARIS. Métro : Porte d'Ivry
Tél : (16-1) 45.86.63.64 Fax : (16-1) 60.06.06.04

POUR TOUT RENSEIGNEMENT JOINDRE 3 TIMBRES DE 2.50 FRS. MERCI ET A TRES BIENTÔT!

* *produits dérivés sur l'animation japonaise*

* MUSICA * MUSICA * MUSICA * MUSICA * MUSICA * MUSICA * MUSICA *

(C) Carrot Animation / Musica. Conception Graphique : TRAN Jean-Claude.

* OFFRE SPECIALE DE FIN D'ANNEE * MUSICA * OFFRE SPECIALE DE FIN D'ANNEE * MUSICA *

* OFFRE SPECIALE DE FIN D'ANNEE * MUSICA * OFFRE SPECIALE DE FIN D'ANNEE * MUSICA *